

Nº 2 – Marzo 1994 – 500 pts

Revista para usuarios de ST, STe, TT, Falcon

Desk Fichero Ver Opciones

TruePaint File Edit View Options Effects

Untitled3

COLOR!

File Format Options

File Format:
Art Director
Degas
GEM Bit Image (IMG)
JPEG File Interchange Format
PC Paintbrush (PCX)

Colour Options

Red Green Blue

Pen Colour
Rainbow 1
Rainbow 2

Load Save Spread Default Restore OK Folder... OK

True paint
Cubase Audio
Arabesque pro
Comunicaciones
PD Mania
y mucho más...

MOBILECTRO

DISTRIBUIDOR OFICIAL ATARI

PL. DOCTOR LETAMENDI, 10 – 08007 BARCELONA

Tel. (93) 453 34 26 • Fax (93) 453 34 26

HARDWARE:

ATARI STE 1040	46.900
ATARI ST BOOK 1Mb. 40 HD.(PORTATIL)	135.000
ATARI FALCON 030 1Mb S/HD	99.000
ATARI FALCON 030 4Mb S/HD	120.000
ATARI FALCON 030 4MB 65 HD	149.900
MONITOR MONOCROMO SVGA STE/MEGA STE/STFM	21.900
MONITOR MONOCROMO SVGA FALCON 030	19.500
MONITOR COLOR SVGA PARA FALCON 030	36.900
" COLOR ATARI SC1435 " " "	29.900
SCANNER GT 6500 COLOR 600 DPI	175.500
HANDY SCANNER COLOR (PROG.CHAGALL)	75.000
MOUSE	2.750
MOUSE	3.750
MOUSE CON TAPETE MUY COMPLETO	4.500
LAPIZ OPTICO ALFA DATA	11.500
LAPIZ GRAFICO GOLDEN IMAGE	5.900
TRACKBALL	7.500
DISQUETERA EXTERNA 3.5 1.44(C/ALIM. 12V.1A)	16.000
" INTERNA 3.5 1.44	7.500
DISCO DURO EXTERNO SCSI II 545 Mb	175.000
DISCO DURO EXTERNO SCSI II 1050 Mb	250.000
CONTROLADORA SCSI EXTERNA	19.500
REMOVIBLE 88Mb. EXTERNO CON CARTUCHO	99.000
CARTUCHO REMOVIBLE 44Mb	14.500
CARTUCHO REMOVIBLE 88Mb	19.500
CAJA CONMUTADORA MONOCROMO–COLOR PARA ST	6.900
CABLE SCSI II PARA FALCON	9.900
CONEXION 2 MTS DMA (ACSI)	3.900
" EUROCONECTOR PARA ST	2.500
ADAPTADOR ST 13 p. a MON. VGA MONOCROMO	2.500
ADAPTADOR FALCON PARA MON. VGA COLOR	2.500
" " " SC1435 COLOR ATARI	2.500
CONEXION MIDI	990
" MIDI PARA ST BOOK	1.500
CONECTOR VIDEO ST	450
CONECTOR DISQUETERA EXTERNA ST/TT	550
INTERFACE SERIE PARA PORFOLIO	11.900
1 DMA BUFFER (CABLE 5 M.)	24.000
1 DMA TIMER	8.000
1 ADAPTADOR DE TECLADO PC PARA ATARI ST/FALCON	12.500
JOYSTICK TELEMACH 200 (MICRORUPTORES PROF)	8.900
MEMORIAS STE/Mega STE 2Mb	17.800
" " " 4Mb	35.600
" STFM (PLACA INSTALADOS) 2Mb	32.800
" " " 4Mb	50.600
PLACA AMPLIADORA PARA STFM S/MEM.(INSTRUCCIONES)	5.000
KIT AMPLIACION DE 520 STFM A 1040 (SOLDAR)	5.000
" 520 STE A 1040 STE	5.000
PLACA 32 Mb PARA TT (SIN MEMORIAS)	49.000
1 SIMM 4Mb PARA TT, FALCON	32.000
PLACA AMPLIADORA A 16 Mb PARA FALCON S/M	12.900
ADAPTADOR EMULADOR ATONCE PLUS	7.500
EMULADOR ATONCE PLUS VORTEX	35.000
CIRCUITO IMPRESO PARA TOS 2.06	15.000

SOFTWARE:

SYNTEX 1.0 OCR	15.000
SYNTEX 1.2 OCR	28.000
VIDI–ST (12) 4096 COLORES ST,STE Y TRUE COLOR FALCON	38.000
DIGITAPE 1.4 FALCON	18.000
DIGITAPE VERSION X FALCON	55.000
CUBASE 3.2 PARA STfm, STe Y FALCON	86.000
CUBASE AUDIO FALCON	154.900
CUBASE AUDIO + INTERFACE DSP	198.000
PAGE STREAM 2.2 (INSTRUCCIONES EN INGLES)	35.000
CALLIGRAPHER JUNIOR (AUTOEDICION)	5.000
DBCALC (BASE DE DATOS)	5.000
LOGIC STIC (PAQUETE INTEGRADO) BASE DE DATOS	10.000
DEVPAC 3 ENSAMBLADOR TT/FALCON/STE	18.000
GFA BASIC 3.3 + COMPILADOR	7.500
NEO DESK 3	5.000
HARLEKIN	5.000
OMIKRON BASIC	2.000
HYPER PAINT Y MUSIC MAKER	2.000
DISCOS DE DOMINO PUBLICO UNID.	500
PAQUETES DE PD MANIA (5 DISCOS) UNID.	2.400

LIBROS Y DOCUMENTACION:

PAQUETE DESARROLLO PARA FALCON	CONS
LDW POWER	4.500
MIDI MUSIQUE ET SEQUENCIEURS	2.500
CATALOGUE DES LOGICIELS ATARI ST ET MEGA ST	3.000

JUEGOS:

ROCK STAR ST, STE	2.500
EXPLORA ST	1.500
JUEGOS VARIOS	1.000

THE LEGEND CONTINUES, VERSION CASTELLANO, THE HUNT FOR RED OCTOBER, PINK PANTHER, HADES NEBULA, THE FLINTSTONES, OTHELO KILLER, WINTER GAMES, WORLD GAMES, STEVE DAVIS WORLD SNOOKER, SUPER LEAGUE SOCCER, MORTADELO Y FILEMON, MAD. MAD. MAD (MASTER AD. DIMENSION), BOMB JACK, MASTER TRONIC, OVERLANDER, HELLRAIDER, TELEMARK, THUNDERBIRDS, TEENAGE, MENAGE, XENON, PASSING SHOT, TIBURON, SPITTING IMAGE, NIGHTICLAN, STEEL, TEENAGE QUEEN...

MERCADO DE OCASION:

ATARI STFM 520–1040 APROX	25.000
" STE 520–1040 "	30.000
MEGAFILE–30 30 Mb "	25.000
MONOCROMO SM 124 "	15.000
COLOR SC 1435 "	25.000
IMPRESORA LASER SLM605 (SOLO ESTRENADA)	60.000

Desk Fichero Ver Opciones

Desktop Info...

Accesorios

Atari Fan

EDITA:



REVISTA BIMENSUAL

2.000 EJEMPLARES

Director revista:

Alberto Sánchez

Redacción:

Juan Carlos Cuevas
Alberto Sánchez
Juan Miguel
Francisco Vidal
Lázaro Redondo
Pedro Redondo
Josep Rodríguez

Colaboradores:

Joaquim Trabal
Ramon Esparducer
Gerard Faiget
Avelino Muñoz
Roberto Cruz

Redacción, administración y publicidad:
C/Carmen 106–A 08001 Barcelona. Tel. (93) 729 01 54
(93) 441 34 79
Beta BBS: (93) 442 38 27

Los artículos firmados expresan las opiniones de sus autores, con los cuales no necesariamente coincidimos.

Esta revista se confecciona íntegramente con equipos de autoedicion Atari.

© 1994 ATARI fan. Se permite la reproducción citando la procedencia.

EDITORIAL

De nuevo estamos con todos vosotros! No sin dificultades, lo lo reconocemos, no es fácil tirar adelante un proyecto como el nuestro cuando la gente está tan desconectada y –todo hay que decirlo– se ha visto defraudada en más de una ocasión. Pero la mejor demostración de que la cosa va en serio y que no nos "echamos p'atrás" es el hecho de tener este segundo número en tus manos. Ya sabemos que la revista dice ser bimensual y el número 1 marcaba "diciembre". Pero no es menos cierto que, realmente, salió a primeros de enero (problemas con las fiestas) y ésta hubiera podido salir en marzo de no ser por problemas de encontrar una nueva imprenta. En fin, no queremos poner excusas, simplemente estamos comenzando.

Y ya que hablamos de comienzos, hemos de insistir en que os leais la sección acerca del club. Mucha gente todavia no se ha enterado bien de que la cuota de socio cubre mucho más que una simple suscripción a la revista. Todas las otras áreas de actuación del club suponen unos costes más que considerables, considerar tan sólo las facturas de teléfono del responsable de las comunicaciones con el extranjero, por poner un ejemplo. Los programas traducidos al castellano que van a llegar a todos los usuarios van a ser producto del apoyo de los socios...

Por último, ya que hablamos de programas, quisiera hacer una pequeña reflexión. Todos sabemos que la pirateria es un delito, eso no le viene de nuevo a nadie. Y todos sabemos también que, quien más o quien menos, cuenta entre sus cajas de diskettes con unos cuantos copiados de un amigo, cuando no "comprados" a la centésima parte de su precio real... ¿Quien no ha estado jugueteando (perdona Gerd) con un Cálamus o un Cubase de procedencia más que dudosa? No creo que nadie en nuestro país esté tan "libre de pecado" como para "tirar la primera piedra". Pero si bien el vendedor de programas piratas se beneficia a costa del legítimo derecho de programadores y distribuidores –por lo cual debe ser perseguido– no es menos cierto que el usuario final en la mayoria de los casos no pasa de ser un mero "curioso", sin beneficio alguno, que probablemente tampoco compraria el programa. Y, finalmente, ¿cuantas veces la ausencia de programas en los circuitos legales se ha visto compensada con la circulación de versiones "crackeadas"? Sinceramente, no creo que éste sea el tipo de argumentación más conveniente para combatir la piratería. Hablemos claro: si realmente usas el programa X y le sacas provecho, TE CONVIENE trabajar con él de forma legal, tener soporte, solución a problemas y evitarte las frecuentes bombas que sacan los programas que han sido "trasteados". A los precios que estan hoy en dia los rogramas para Atari, realmente no vale la pena las molestias de estar en situación ilegal por ahorrarte cuatro cuartos. Piénsalo, saldrás ganando.

Alberto Sánchez

Desk Fichero Ver Opciones
Desktop Info...
Accesorios
Atari Fan

Por qué un Club de Usuarios? (y II)

Y seguimos con las explicaciones. ¿Todavia no te has convencido que ser socio de ATARI fan es la opción más ventajosa? Pues lee esto, y cambiarás de opinión...

Todavia son muchos los que de una manera o de otra nos han hecho llegar su opinión de que "1.000 pts de suscripción por una revista tan pequeña me parece un poco caro". Y claro, visto así, como una simple suscripción... Pues sí, la verdad que entendemos que lo consideren caro.

Pero resulta que esas mil pelas por numero de la revista no son una suscripción. Son una cuota de asociado al club. Y éste, pese a lo "jovencito" que es, ya esta haciendo bastantes cosas. Han comenzado a producirse los primeros encuentros de Atarianos; se estan comenzando a nuclear y poner en contacto entre sí gente de varias ciudades; se ha puesto en marcha una BBS y estan a punto de entrar en funcionamiento dos más, una de ellas conectada a las redes Fidonet, Atarinet y NeST (=contacto con el "mundo exterior"); se esta tomando contacto con los mejores programadores de Shareware para conseguir traducir al español sus programas (ya tenemos varias respuestas positivas); se esta creando un Foro de programadores nacionales... y por si todo eso fuera poco, con cada revista te enviamos un diskette!

En fin, creemos sinceramente que la cuota es ¡incluso pequeña! Hoy por hoy son los miembros más activos los que se estan apostando los cuartos para poner en marcha todas estas cosas, y somos todos los beneficiados, socios y no socios. Pensar en términos comerciales, de cuantas cosas saco yo por 1.000 pts. no nos parece la via más apropiada de revitalizar el mundo Atari, y aún así, si lo piensas dos veces veras que estas haciendo un buen negocio...

Cuando la crisis en el mercado informático está haciendo estragos y amenaza con arrastrar incluso a los "intocables" (las tiendas Mac estan cayendo como fichas de dominó y Apple ya habla de su "última oportunidad" con el Power PC, IBM esta reduciendo su estructura comercial y ya puso en venta edificios tan emblemáticos para la marca como el "olímpico" de Barcelona) somos los usuarios los que tenemos la última palabra. Y si te vas a rasgar las vestiduras por un "verde"... la verdad, pásate al PC!

Juan Carlos Cuevas

Sí, deseo hacerme socio del Club de Usuarios ATARI fan. Estos son mis datos:

Nombre.. Apellidos..

Domicilio ....

C.P. .... Localidad... Provincia ....

Teléfono................................. DNI......................................

Equipo que poseo.. Modem ☐ SI ☐ NO

Periodo: ☐ Semestral (3.000 pts) ☐ Anual (6.000 pts)

Forma de pago:

☐ Talón bancario nominativo a favor de ATARI fan

☐ Ingreso en la c.c. 1302–9243–0019700913 de Caja Postal a nombre de ATARI fan

Envia el talón o fotocopia del resguardo de ingreso, junto con esta ficha de inscripción a: ATARI fan Club. C/ Carmen, 106–A 08001 Barcelona. En el plazo más breve posible nos pondremos en contacto contigo!

ULTIMAS NOTICIAS

He aqui una pequeña selección de noticias del mundillo Atari. Seguimos vivos!

D.A. ya tiene distribuidor

Digital Arts, creadora de los magníficos DA's Vector (ver núm.1), DA's Picture y DA's Movie ya tiene distribuidor en España. Se trata de Europea de Servicios, quienes ya habian conseguido hace unos meses la distribución de los productos de DMC (Cálamus, etc). Los interesados en la gama profesional de programas para Atari podran encontrar sus señas en esta pagina. Para hacer boca, os comentaremos que DA's picture está rompiendo barreras en el mundo del retoque fotográfico digital: trabaja con módulos (como el Cálamus SL) pudiendo crecer y crecer, puede trabajar con 2 Gigabytes de memoria virtual en alta velocidad gracias a un "Sistema-caché" por el cual sólo las partes modificadas van al disco duro...

Kobold 2.5

El genial superformateador y supercopiador de ficheros Kobold ya esta en su versión 2.5. Puede trabajar con el Multitos usando sus propias rutinas de copia, puede formatear discos "atrás", formatea un disco de doble densidad en 35 segundos y es más confortable gracias a su nuevo interface... Kaktus GbR, Konrad-Adenauer-Str. 19, D-67663 Kaiserlautern, Tel. 0631/22253

Genlock para Falcon

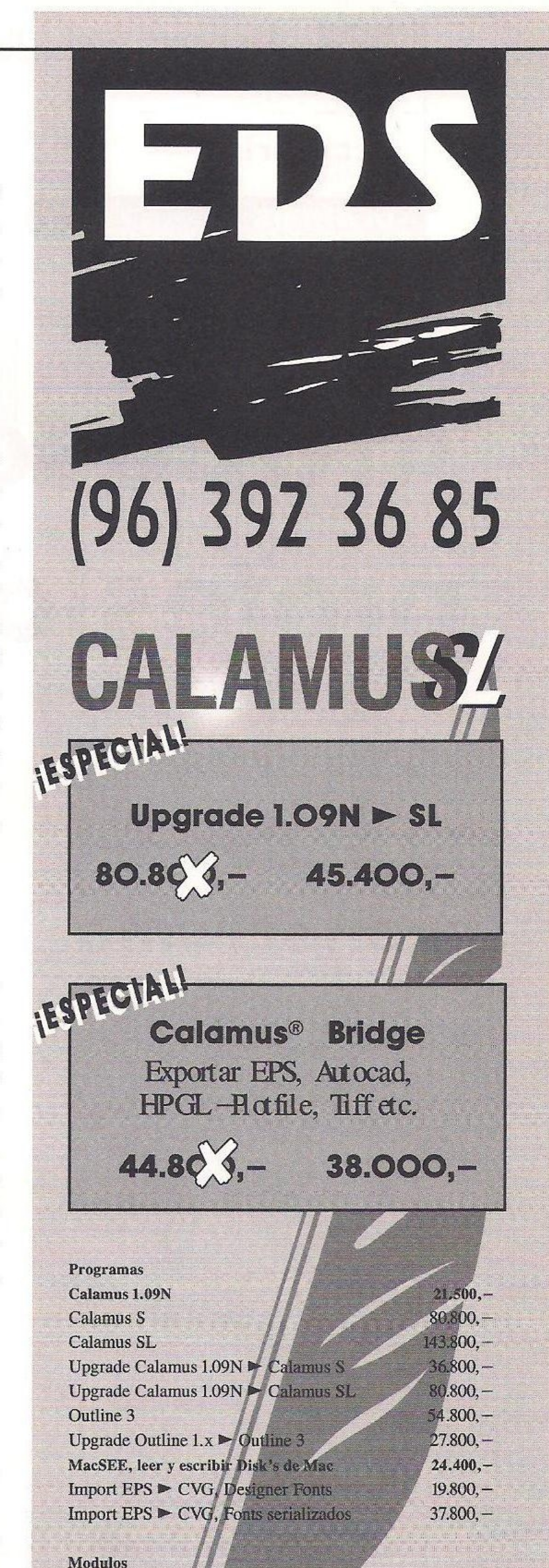
La compañia Overscan ha puesto a la venta un genlock para Falcon. Con el programa producido por ellos mismos, Overlay se pueden mezclar fuentes vectoriales (más de 700) y gráficos de todos los formatos (IFF, GIF, Neo, Degas, etc.) con señales de video en calidad profesional. Permite efectos, texturas, pequeñas animaciones... Overscan Berlín. Tel. 030/7219466 Fax. 030/7215692

Ale-manía

El famoso clónico TT que han sacado los alemanes se llama "Medusa", lleva un 68040 a 50 Mhz.; es unas 20 veces más rápido que un ST y unas 6 más que el Falcon y las primeras unidades ya se han vendido. En otro orden de cosas, Theresa Orlowski, la reina alemana del porno (producción de video, accesorios e incluso una TV propia) quiere producir juegos eróticos para el Falcon. Vigilad a los niños...

PD & Shareware en castellano

Uno de los principales objetivos que nos habiamos marcado en Atari fan desde el primer momento fue conseguir un mayor número de programas en castellano, tanto producidos aquí (te ofrecemos distribución y, si el programa lo merece, incluso un artículo!) como traducidos. En este último aspecto, estamos tomando contacto con los principales programadores shareware extranjeros y ya estamos traduciendo los programas Gem View, Selectric, Kuma, Gem Bench, Connect, Gem Art, y varios otros que estan a la espera de confirmación. En próximos números de ATARI fan os iremos informando de los avances...



Desk Fichero Ver Opciones

Desktop Info...

Accesorios

Graficos

Arabesque profesional

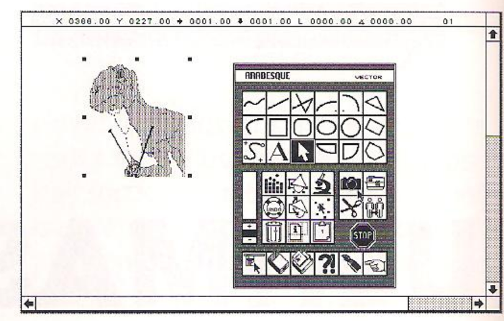
El poder del monocromo

por Juan Miguel

Pues si, nos encontramos ante el mejor programa (posiblemente) de dibujo en monocromo (bitmap y vectores) para la gama ST de Atari, aunque es perfectamente compatible con TOS 2.06 y FALCON, hemos probado el programa en un STe ampliado a 4 Mb. y ahí van nuestras impresiones de este programa de la casa Shift distribuido por Hisoft en U.K.

Nada mas arrancar el disco nos sorprende la posibilidad (existe, aunque no se vea) de modificar la configuración de la memoria disponible. Al pulsar la tecla "Alternate" mientras se carga el programa, nos aparece un pequeño menú en el cual nos muestra la memoria disponible y nos ofrece la posibilidad de modificarla, tambien podemos ampliar el numero de paginas del modo vector y alterar la capacidad de las mismas, de entrada tenemos dos de 64 y 32 Kb respectivamente.

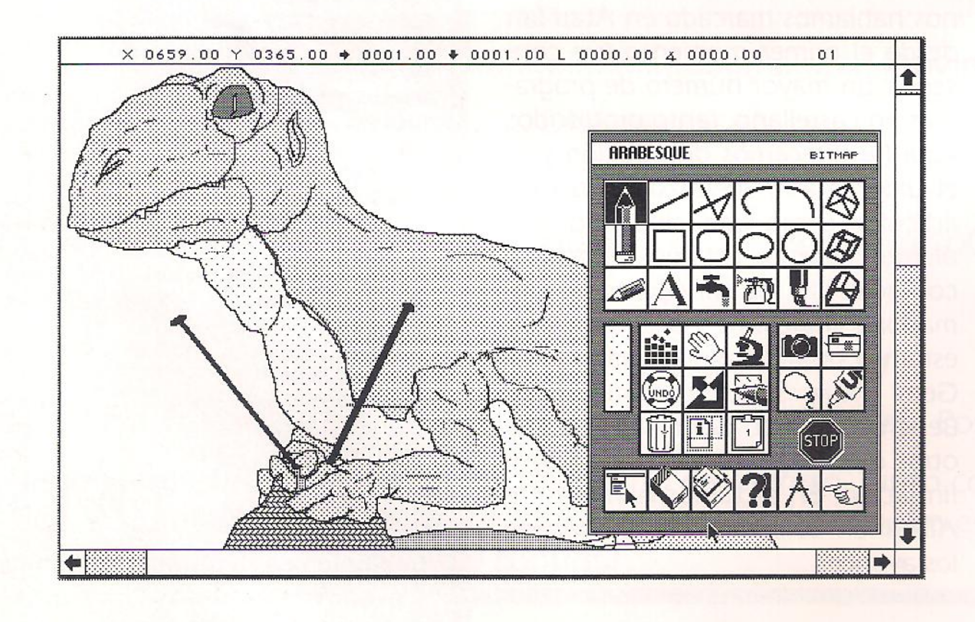
Lo segundo que nos sorprende es el menu, el cual no es el típico menu de desplegables situado en la parte superior de la pantalla, de una forma muy original el menu aparece debajo del puntero cada vez que pulsamos el boton derecho del ratón y comenzamos con el modo bitmap...



Aqui tenemos las opciones tipicas de un programa de dibujo y otras no tan tipicas:

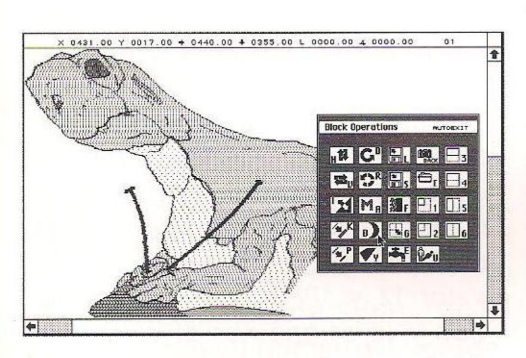
– Típicas. Dibujo a ratón alzado, rectas, curvas, rectas encadenadas, rectangulos, rectangulos de bordes redondeados, elipses, circulos, texto (si tienes fonts de standard GDOS), rellenado, aerografo, pincel. Si en vez de seleccionar cualquier opción con el boton izquierdo del ratón lo hacemos con el derecho lo mas seguro es que pasemos a otro menu en el que podremos modificar distintos aspectos de la opción escogida.

– Atípicas. Digo atipicas porque es la primera vez que lo veo en un programa tan accesible a cualquiera. Podemos hacer triangulos, paralelogramos y poligonos en dos y tres dimensiones, y en modo 3D podemos escoger entre conicos y cilindricos; o sea hacer una piramide es de lo mas facil que he visto nunca, incluso aunque su base sea un hexagono irregular. Tambien podemos dibujar arcos de elipse y de circulo, dibujar curvas bezier, tamaño de borrador a medida, y algunas mas.



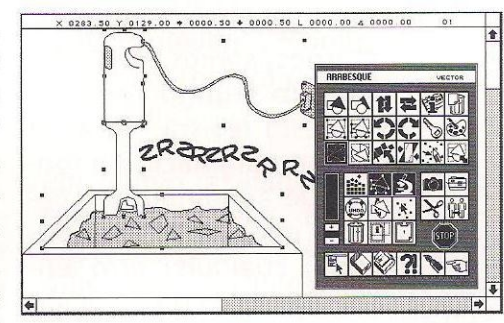
Como herramientas y utiles tenemos de todo, Zoom, inver-

sión de los colores de la pagina, Undo, Papelera, ver pagina completa, numero de pagina (hasta veinte distintas) mover la pagina de una forma rapida sin recurrir a las barras de desplazamiento de la ventana, selección del formato de pagina, número de pagina, tramas (mas de 100 tramas predefinidas y opción de edición de las mismas), y hay van las más interesantes a mi modo de ver, podemos proteger el dibujo y que los efectos que escogamos solo afecten al area definida previamente, tambien podemos pasar, o bien toda la pagina o bien solo un area de la pagina del bitmap a una pagina del vector sin pasar por disco. Tam-



bien podemos fotografiar, pegar, cortar, fotocopiar y como 24 opciones para manipular un bloque "fotografiado" con solo pulsar la tecla 'Help' podemos torcer, retorcer, girar, estirar, ampliar, reducir, redibujar, invertir, rellenar gradualmente, etc., teniendo en cuenta que son bitmaps no esta nada mal.

Opción interesante el que podamos acceder a los accesorios que podamos tener instalados a traves del icono correspondiente, ya que en la linea superior de la pantalla solo nos muestran datos del tipo coordenadas, num. de pagina...etc; tenemos 19 drivers de distintas impresoras, ayudas al dibujo, pasar al modo vector, salir y

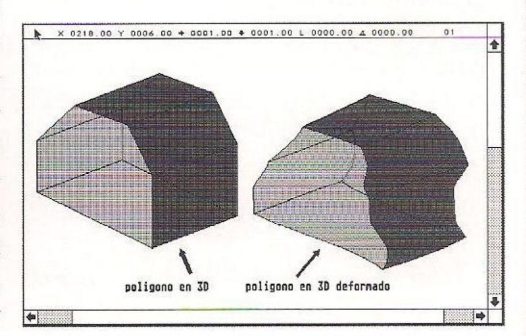


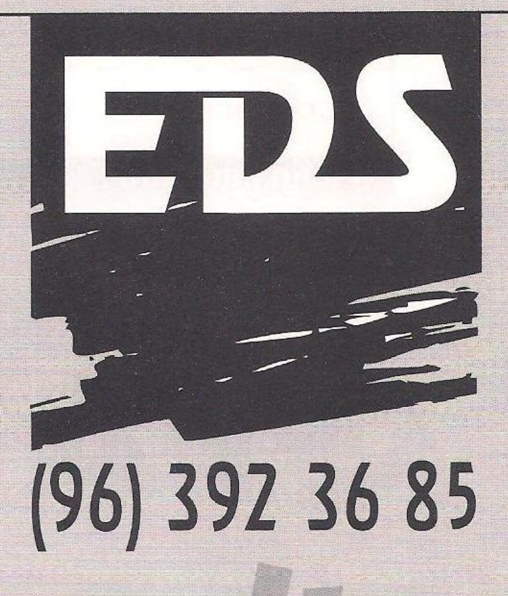
por supuesto las opciones de disco, podemos leer y grabar del formato por defecto el ABM del arabesque, IMG, P?C, PI?, PC?, IFF, el buffer, pinceles, patrones, del modo vector tenemos el AOB, el CVG del Calamus y el GEM/3 Metafile, el selector de fichero del Arabesque es muy completo y claro pudiendose incluso formatear desde el.

MODO VECTOR

El modo vector ofrece pocas diferencias con respecto al modo bitmap compartiendo la mayoria de las opciones, destacaremos la posibilidad de dibujar de una forma muy similar a la del lapiz en bitmap con la diferencia de que una vez terminado el trazo se convierte en un objeto vectorial ofreciendo todas las ventajas de los mismos, podemos hacerle todas las barbaridades que se nos ocurran, girarlo, torcerlo, estirarlo, copiarlo, borrarlo, invertirlo, degradarlo, etc, etc.

Si te gusta el blanco y negro, te recomendamos este.





(96) 392 36 85

DA'S VEKTOR

Herramienta para graficos, presentaciones y animaciones.

El producto grafico con mas exito del año 1993. No es de estrañar con estas prestaciones: graficos vectoriales, vectorizador, chartgrafic y animacion en 16,7 millones de colores. Funciona en todas las resoluciones (también en el FALCON 030) y con todas las tarjetas graficas (resolucion minima 640 x 400).

DA'S VEKTOR 27.800,–

DA'S VEKTOR PRO

Ya existe el hermano mayor, con muchas y nuevas funciones en la parte vectorial: Degradados lineales y radiales y giros de imagenes, libremente, en color real y, a la vez, el primer sistema para la produccion puramente digital: Animación de camaras, filtros de color y transparencias, incorporacion de secuencias reales digitalizadas como animaciones/secuencias de otros programas.

DA'S VEKTOR PRO 41.400,–
Upgrade de DA'S VEKTOR 14.400,–

GT LOOK: II

Escanear con EPSON GT 4/6/8000.

Prescan en color. Accepta interface SCSI, Paralelo, Serie.

GT LOOK: II 20.500,–

DA'S PICTURE

Herramienta de dibujo y tratamiento de imagenes.

Facil manejo de tratamiento de imagenes de color del maestro veterano del mundo ATARI. No es una version 'light', son prestaciones completas de la mas moderna tecnologia: 16000 x 16000 de tamaño de imagen con memoria virtual para TODOS los ATARI, mascaras de 1– y de 8 Bit, instrumentos rapidos y con ajustes finos, multiples funciones de filtro y bloques, ampliables por modulos opcionales. Funciona en todas las resoluciones y con todas las tarjetas graficas.

DA'S PICTURE 27.800,–
Demo DA'S PICTURE 1.000,–

EDS Distribuidor Oficial de DIGITAL ARTS

Contacte con su distribuidor habitual o directamente con nosotros.

Los precios no incluyen IVA. Todas las marcas son registradas. Precios sujetos a variación sin previo aviso. Ofertas limitadas hasta agotar stocks.

Desk Fichero Ver Opciones

Desktop Info...

Accesorios

Programacion

GFA BASIC

DATA

GOSUB

DIM

UNTIL

INPUT $

NEXT

RETURN

FOR

READ

DEF PROC

ENDIF

FORM DO

ELSE

RUN

¡Ya hemos vuelto! Eh, volvemos a presentarnos, somos SKATUR y este es nuestro segundo artículo de GFA en esta revista. Va a ser un curso de programación a fondo con el que adquiriréis los conocimientos necesarios para poder aprender cualquier otro lenguaje aunque en combinación con el Assembler no necesitaréis nada más. Esta vez vamos a daros una clase sobre memoria y variables. Ram, Rom, Bit, Byte, Word, Long...

Primero, definiremos la Ram, y ¡ATENCION! las definiciones las intentarenos hacer de la forma más clara y acertada posible. Como dijimos en el anterior artículo, la Ram son como pequeñas celdas en las que se puede almacenar un número –repito sólo números–, cada celda tiene una longitud de 8 bits, por lo que sabremos que podemos introducir un número (hablando en decimal) de 0 a 255, o sea que tenemos hasta 256 datos diferentes.

"Bueno, eso está muy bien. Pero. ¿Y si quiero un número mayor que 255? ¿Cómo se hace?" No es tanto el problema, es cuestión de agrupar bytes. Si juntamos dos bytes, tenemos una Palabra, más comunmente llamada en ensamblador Word, que está compuesta por 8+8 bits, es decir 16 bits, en la que tenemos 65.535 posibilidades. Si quieres utilizar valores mayores deberás utilizar grupos mayores de bytes, por ejemplo el llamado Doble palabra o Long, que consta de 4 Bytes, o sea 32 bits, que nos acepta un abanico de 4.294.967.295 posibilidades. Realmente estos números parecen algo astronómicos, pero se utilizan estos y mayores.

La memoria la puedes dividir en estos bloques básicos. Si te preguntas por qué, es por que los registros de datos (hablo de ensamblador) sólo aceptan trabajar con estos tres tipos.

La Ram es donde puedes hacer estos bloques y poder escribir o leer de ellos, en la Rom sólo puedes leer, ya que es donde está almacenado la TOS, BIOS, XBIOS y demás... ¡No te despistes !! Volveremos otra vez a este tema cuando toquemos la administración de memoria.

Vamos a centrarnos ahora en los tipos de variables. Las variables simples (las de la tabla del gráfico) no necesitan ser definidas, lo que significa que no hay que explicarle al ordenador mediante un protocolo, el tipo de variable que vamos a utilizar, si no que las usaremos directamente. A cada grupo de celdas le vamos a dar un Nombre también llamado Identificador, el cual equivaldrá al contenido de la celda, es decir: Si Vanessa| es de tipo byte y le asignamos el valor 12 y Pedro| es del mismo tipo y le asignamos el valor 14, entonces, si los sumamos en la variable Total| (Total|=Vanessa|+Pedro|) sería 26, siendo ésta también de tipo byte.

El dar un nombre a la variable tiene alguna norma, como que no acepta comenzar por un número ni contener ningún carácter de espacio lo cual podemos substituir por una línea de subrayado.

Ejemplos Bien:
Edad_de_Pedro
Fecha_13_2_94
Ejemplos Mal:
Edad de Pedro
13_2_94_Fecha

Aclarando un poco más el tema de los identificadores de variables os diré que dos variables pueden tener el mismo nombre

SOLO si su sufijo es diferente, lo cual ya la distinguiría de las demás.

Ha llegado el momento de almacenar un número en memoria. Empecemos por la variable Booleana, aunque trabajando con ella analicemos sólo un bit lo que hacemos realmente es ocupar un byte entero. La única utilidad de ésta es almacenar resultados de Verdadero o Falso (True o False). Dentro!=True, Dentro!=1; Dentro!=False, Dentro!=0.

La de tipo Byte puede contener valores que van desde 0 a 255, p.ej. Disco|=160.

Para las de tipo Word el rango que alcanza va desde los −32768 a 32767, por ejemplo Fondos&=−30000.

Las variables Long de 4 Bytes tienen un rango que va desde 2.147.483.648 a 2.147.483.647, p.ej. Molinillos%=1.234.567.890.

Los Decimales, de 8 Bytes, abarcan unos números desde 2,225073858507E−307 hasta 3,595386269725E+308, p.ejem. PI#=3,14. Este tipo de variable si se quiere puede no llevar el símbolo de tablillas, las variables que no lleven símbolo, el ordenador las tomará por defecto como 8 Bytes.

Por último las cadenas de caracteres tienen el número de bytes equivalente al de caracteres de que esté formado, p.ej. Texto$="Hola". La variable TEXTO$ tiene una longitud de 4 Bytes o caracteres.

En si, esto es lo que hay de variables, pero os preguntaréis como es que hay algunas que aceptan valores negativos y otras que no. La causa por la que unos también pueden contener valores negativos se debe a que se toma el bit de mayor peso como identificador de signo. Os pondremos un ejemplo: &B 11111111 = 255. Tomando el bit de mayor peso (el de la izquierda por que es el que más vale, 128 si se encuentra a 1) como si fuera el Bit de signo, el encontrarlo como 1 o 0 determinaría si es negativo o no. Por otro lado el rango nos cambiaría a +128 −128.

Pero recordad que esto es solo una breve aclaración, en la variable Byte solo se pueden introducir valores positivos.

(continuará)

Lista de tipos de variables posibles:

Nombre	Sufijo	Espacio que ocupa
Booleana	!	1 Byte (en arreglos de un bit)
Byte	|	1 Byte
Palabra, Word	&	2 Bytes
Entero, Long	%	4 Bytes
Decimal	#	8 Bytes
Cadena	$	depende de la longitud de ésta



MIDNIGHT 9.000,–
Protector de pantalla animado. Varios modulos.

NVDI 12.600,–
El acelerador de pantalla.
Mas simple y mas rapido imposible.

OUTSIDE 3 12.000,–
Memoria virtual para TT/Falcon.

KARMA 10.800,–
Convertidor de graficos.
Muchos formatos, también del Mac/PC.

SCSI TOOLS 12.000,–
Hard Disk Driver para el ST/TT y Falcon.

PROCURATOR 10.800,–
La base de datos especial para todos los que ¡por fin! quieren tener orden en su coleccion de disquets, revistas o libros.

Q–FAX/PRO 12.000,–
Mandar y recibir FAX con Calamus, etc.
Funciona como PRG o ACC.

X BOOT III 10.000,–
Arranque facil. Todos los sistemas.

CRAZY SOUNDS 9.800,–
¡Haga sonar su ATARI! Todos los sistemas.

AUDIO MASTER
Digital Audio Workstation
Un sistema digital de corte y Mastering para FALCON 0.30.
Su area de trabajo es la edidion y corte de musica estereo y grabaciones audio de todo tipo.

Software: 43.000,–
Digital Interface: 54.500,–
Audio Master System puede ser ampliado con el Digital Interface opcional, para la conexion de DAT–Recorder y CD–Player.

FREESTYLE PRO 3.3 51.500,–
ARRANGER SOFTWARE
Programa para su utilizacion en el estudio profesional, aficionado o actuacion en directo.
FREESTYLE crea acompañamientos profesionales con ritmos de estilos autenticos y fogosos Breaks.
En el escenario, FREESTYLE se convierte en el acompañamiento automatico universal para todos los MIDI–Keyboards.

FREESTYLE light 30.800,–

GUITAR DREAMS 32.800,–
Software para guitarristas
Programa didactico apto tanto para los que tienen que enseñar, quieren aprender o solamente efectuar ensayos.

Contacte con su distribuidor habitual o directamente con nosotros.
Los precios no incluyen IVA. Todas las marcas son registradas. Precios sujetos a variación sin previo aviso. Ofertas limitadas hasta agotar stocks.

Desk Fichero Ver Opciones
Desktop Info...
Accesorios
Musica

Cubase Audio

La historia de la música moderna se compone de muchos duos famosos. Pero si hay uno que haya destacado por sus méritos, ese es sin duda el duo Atari–Steinberg. Y nuevamente ese duo nos sorprende con la ultima maravilla digital: Cubase Audio para Falcon.

por Ramon Esparducer

Hacer complicado lo sencillo es fácil, hacer fácil lo complicado es tremendamente más difícil y eso ni más ni menos es lo que ha hecho Steinberg con su programa, algo a lo que por otra parte ya nos tenía gratamente acostumbrados.

Básicamente Cubase Audio es un secuenciador midi más un grabador de audio directo a disco duro, pero en realidad es más, muchísimo más, es ni más ni menos que la más perfecta solución a todos los problemas planteados en la grabación de audio moderna y esto así de simple.

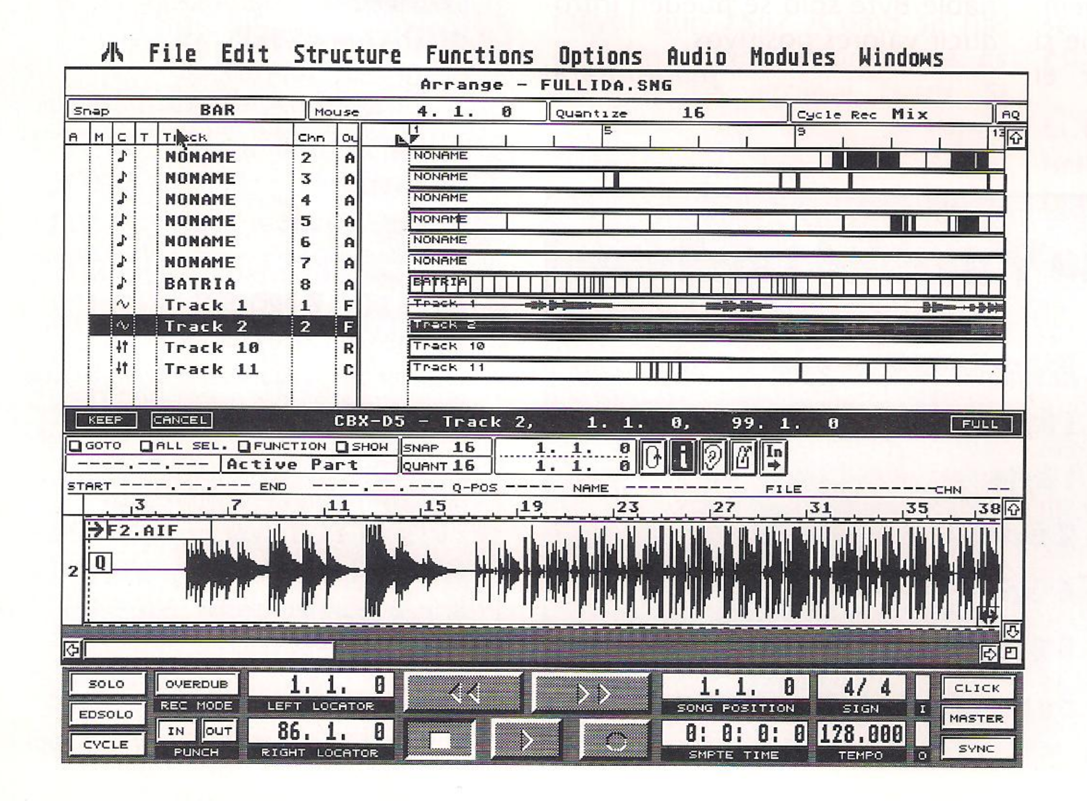
Desde los inicios de los primeros estudios de grabación a lo que ahora nos ofrece Steinberg a transcurrido largo tiempo, pero es ahora donde los avances han pasado más rápido. Aquí y ahora el que no corre vuela y costosos y caros equipos de grabación digital están quedando arcaicos por momentos. Esto creo que quedará perfectamente claro al final de este artículo.

Como decía antes, Cubase Audio es más: secuenciador midi de hasta 64 pistas (sampler, sintetizadores, etc); editor de partituras muy mejorado respecto al del cubase 2.01; 8 canales de grabación de audio directos a disco duro; postproducción digital con multitud de efectos de los que la reverberación, chorus, y filtros paramétricos ya vienen incluidos; compresión y expansión de tiempo en audio sin modificación de tono; y, tratándose del Audio Plus, la posibilidad de grabar y reproducir directamente de un DAT, así como la posibilidad de utilizar éste para volcaje de datos del disco duro.

Para tener un completo estudio digital en casa basado en este sistema basta adquirir los siguientes componentes:

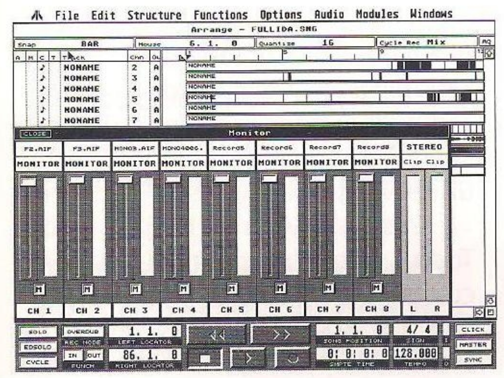
Falcon 030 (Mínimo 4 Mb), disco duro SCSI (Lo más rápido posible) y el programa en cuestión, Cubase Audio. El cuarto componente lo pones tú mismo: "creatividad musical"

MEMORIA RAM: En la grabación de canales digitales directos a HD el programa asigna a cada uno de éstos un buffer de memoria ram,



aunque parezca funcionac ons solo 4 Mb de memoria, para sacar el máximo provecho y sobre todo disponer de los 8 canales es recomendable ampliar a 16 Mb el ordenador.

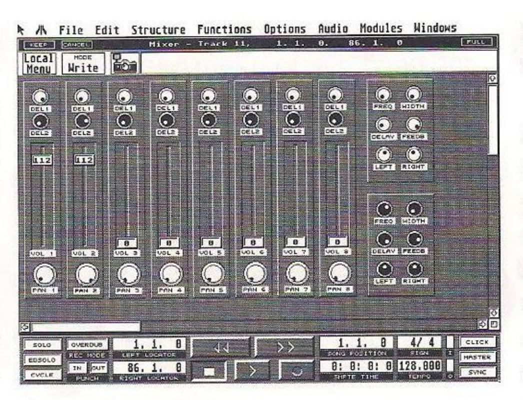
DISCO DURO: Lo mismo pasa con este componente; es totalmente indispensable que sea lo suficientemente rápido para poder grabar o reproducir todos los canales a la vez, o el programa sacará un mensaje de error "HD LOW". De todas formas el programa, como he podido comprobar, no se colgará. Como ejemplo más o menos aproximado un HD SCSI de unos 20 ms nos dará



suficiente para unos 4 canales y un FAST SCSI II de unos 10 ms. para conseguir los 8.

CONEXIONES AUDIO: Si utilizas los convertidores AD–DA del propio Falcon te recomiendo poner resistencias de atenuación en serie con la entrada. Tal y como recomienda ATARI, en la entrada si se conecta a la salida de una mesa o aparato con impedancia típica de "Linea" 1 Kh/ 300 mv poner resistencias de 220 Kh.

La compatibilidad de este programa con todos los monitores y resoluciones del Falcon es total, así como con aceleradores. El que fabrica Gesoft mejora notablemente y no parece perjudicar en nada.



Aunque dejaré un estudio más detallado y concreto de este programa para un futuro artículo, describiré por encima algunas opciones en el tema de Audio. No teman que sea un programa intratable o difícil, sino todo lo contrario: a los cinco minutos de caer en mis manos ya estaba grabando perfectamente.

Al crear un nueva pista o Track en la parte editora de la izquierda decides la naturaleza del mismo: Midi o audio, asi como si es de mezclas sampler, etc... estos se graban exactamente igual que si de midi se trataran, sólo se diferencian por la extensión de fichero por canal ".AIF". Más tarde, una vez grabado, el propio programa elimina silencios ahorrando espacio y ruido al mismo tiempo. Podemos visualizarlo y como en una secuencia midi normal podremos disponer de un conjunto de herramientas para cortar, empalmar, pegar, trasladar, etc. (Incluso la posibilidad de "Fader").

EDITAJE DE AUDIO

Nada que envidiar en este apartado de otros sistemas monstruosamente más caros. Lo primero elegir como queremos ver o presentar el canal de audio con la opcion "SHOW": Forma de onda, nombre, volumen, tiempos etc. Por supuesto tambien disponemos el grupo de herramientas típicas de las pistas de MIDI, con ellas podemos importar, duplicar, borrar, empalmar.

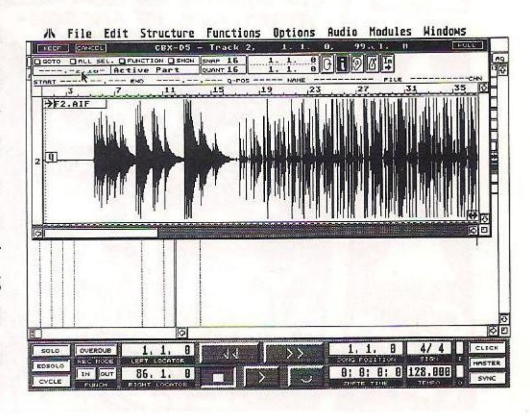
POST–PRODUCCION Y MEZCLAS DIGITALES

Una vez grabados todos los canales y contenidos de un tema podemos ir a la ultima fase de conectar efectos. Se puede abrir un canal de mezclas por efecto disponible (ya he comentado que de base vienen tres de ellos). Cada uno de ellos dispone de una pantalla propia en la que no falta de nada: volumenes de los 8 canales, intensidades por canal, panoramas, etc; más los específicos de cada uno de ellos. También si lo quieres puedes editarlos a tu gusto conformando los valores y formas de cada uno de todos los elementos.

CONSEJOS Y TRUCOS

Como el componente más crítico de toda la instalación es el disco duro, todo lo que conlleve el ahorrar espacio y velocidad de éste, nos traerá notables mejoras. Si tenemos segmentos de audio que en el tema son repetitivos es mucho mejor grabarlos una sola vez y utilizar las cómodas posibilidades de editaje, como son la duplicación, fader, etc.

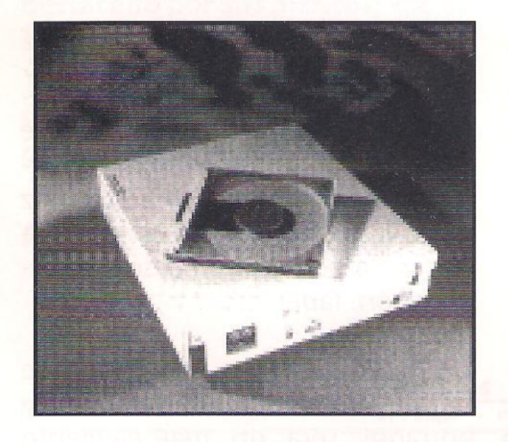
Un disco duro en el que ya se hayan hecho multitud de copias y borrados será un mal elemento para digitalizar audio, ya que las pistas de éstos no las cogeran en espacios lineales. Es muy importante, pues, poner a "cero lógico" las unidades de H.D. siempre que se pueda.



Conectar un CD-Rom

a tu ST y no morir en el intento...

por Roberto Cruz



Cierto día que tenía mucho que hacer, poco dinero y muchas ganas de descansar me planteé la instalación de un CD-ROM en mis equipos ATARI, la principal premisa era que lo debía utilizar con todos mis equipos, ST, TT030 y FALCON.

Empecé a buscar la unidad lectora y vi una gran variedad de precios, principalmente busqué en distribuidores MAC por aquello del precio.

Por fin encontré uno que me convenció de segunda mano compatible con KODAK PHOTO CD y a buen precio, 25.000 pesetas.

Para conectarlo al TT o Falcon no habia problemas porque tiene interface SCSI, para el ST compre el convertido ACSI - SCSI de GeSoft (20.000 pesetas).

Ahora venia lo difícil construir un controlador para esta unidad, para mi TT y FALCON no tenia problemas con el MULTITOS lo tenía solucionado, para ST era algo mas difícil dado que los driver de CDROM del multitos no funcionan en los ST. Empecé a investigar y en alemania encontré a una persona que había realizado estos drivers y contacte con el, este me facilito los driver y me permitió distribuirlos en España.

Era necesario un programa que controlase el disco en si, dado que los discos pueden contener información muy variada, así como sonido. Entonces recurrí a mis conocimientos de programación y empecé a programar una utilidad de manejo de CDROM que te permite desde realizar cualquier operación con ficheros, oír música mediante tu ATARI, buscar texto, ver imágenes y trasladarlas a cualquier aplicación, etc. Esta aplicación esta disponible para cualquier ST/TT/FALCON a un precio módico 4.000 pesetas. Puedes conseguirla escribiendo a:

BRAINSTORM. C.Sauces, 2 28979 Serranillos del Valle, Madrid.
También puedes escribirme si tienes cualquier duda de cómo conectar un CDROM a tu Atari.

Todo esto te permite manejar cualquier CDROM, y hay varios con más de 600 programas de DP y Shareware para tu Atari, así como puedes pasar tus fotografias a PHOTO CD y tener el mejor scanner del mercado a un precio módico.

Roberto Cruz

HUMOR por Gambarte





Clarity preview

No todo en el mundo de la informática musical se reduce a los archiconocidos Cubase o Notator. Muchas veces es un sencillo programa el que nos abre la puerta a este o aquel efecto buscado... Tal es el caso de la utilidad que revisa para nosotros Gerard Faiget

Hoy vamos a hacer un preview de una utilidad bestial para músicos, que nos permitirá modificar desde simplemente un sample hasta toda una secuencia, sin olvidar la entrada midi.

Pero veamos, que nos ofrece este programa:

– Poder modificar cualquier sample extension *.AVR de mono o lo que sea a stereo (8 o 16 bits, incluyendo right/left/etc) y ademas va como una bala.

– Poder despues modificarlo como en otros programas del mismo genero, con la excepcion que aquí he encontrado muchas más opciones de las que me podia imaginar. Por poner un ejemplo, tenemos 3 tipos de filtro, y dentro de cada tipo de filtro, 8 opciones diferentes de filtro como LO PASS, BAND PASS, NOTCH, HI PASS, BOOST, NO D.C, BASS, graduadas por los hz, de donde podemos elegir elegir desde los 00000 hasta 50000, recomendados los 1000 como default.

– En la opción midi config. podemos elegir la entrada de 1–16 canales, desde el MIDI STANDARD hasta el PROPLE 2000.

– Una lupa que es la caña, porque va rapida y te devuelve unas imagenes muy finas donde tú después puedes cortar, añadir, etc.

– Entradas de *.SEQ entre otras, y hacer todas las barbaridades que querais.

– Entradas de midi, y después dentro del mismo pack de CLARITY, hay otros programas como el DRUMBEAT.PRG, donde podemos elegir variar el ritmo para nuestro MIDI, ver la secuencia de samples seleccionados y a su lado donde estan seleccionados respecto el tiempo del compas.

– Realizar sobre los samples de sonido las mil y una maravillas, desde el FADE, REVERSE, CLEAR, OVERLAY, REPEAT, GRAP, GROS, PAR IMAGE, hasta yo que se...

– Tiene algunos detalles técnicos muy buenos como la asociación de teclas a cada opción, una gran pantalla donde puedes ir seleccionando cada instrumento, y lo mejor es que es rápido, muy rápido y tiene un uso de manejo super sencillo, se entiende todo a la primera, ésto no significa que sea pobre en opciones, porque es de lo "mejorcito" que he visto hasta ahora.

– Su precio no es muy elevado.

– Ocupa sobre 1.5 megas de disco duro e incluye manual, muchísimos samples extra, sobretodo respecto al ritmo (bass).

En definitiva, voy a valorarlo (sobre un ideal 100):

MANEJO: 95
OPCIONES: 94
CALIDAD/PRECIO: 90

TOTAL: 93

O sea, muy recomendable para músicos que quieren hacer de todo a sus samples, secuencias y midi.

Gerard Faiget Monte

Desk Fichero Ver Opciones

Desktop Info...

Accesorios

Falcon 030

True Paint

Uno de los primeros paquetes gráficos para el Falcon que ya promete convertirse en un clásico...

por Avelino Muñoz

La inmensa mayoria de los mortales somos negados ante un tablero de dibujo y nos quedamos maravillados ante lo que se puede hacer sobre un papel con pericia y el útil adecuado...

Quizás pensando en esa multitud de negados y por qué no también en esos pocos privilegiados del lápiz, los programadores siempre han tenido en su mente utilidades gráficas potentes y de fácil uso. ATARI consiguió desarrollar auténticos clásicos del dibujo como los inolvidables NEOCHROME o DEGAS y otros menos conocidos que luchaban con desventaja ante más colores o mayores resoluciones de otros equipos.

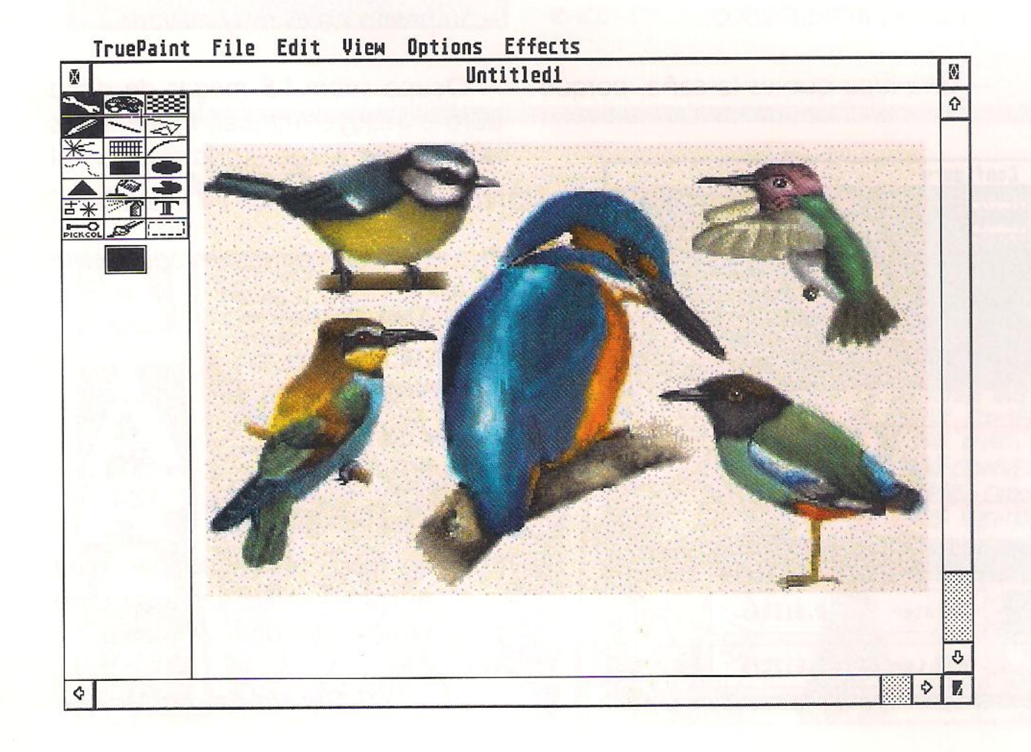
Pero llegó el FALCON con muchísimos colores bajo las alas y un amplio abanico de resoluciones. Todo ese potencial genera cantidad de software que va llegando poco a poco, aunque nos centraremos en lo que, en mi modesta opinión, lleva camino de convertirse en primer nuevo clásico del diseño en nuestras pantallas... el TRUE PAINT de HiSoft.

Antes de nada, aclarar que esta maravilla funciona en cualquier ST con al menos 1 Mb de memoria y que, por supuesto, se recomienda disco duro. Existen dos modos de conseguirlo (en los dos hay que pagar, recuerda): conjuntamente con el VIDEO MASTER o por separado. En la primera opción ambos se convierten en un buen sistema multimedia de bajo coste, digitalizando imagenes procedentes de un video y procesándolas con el TRUE PAINT.

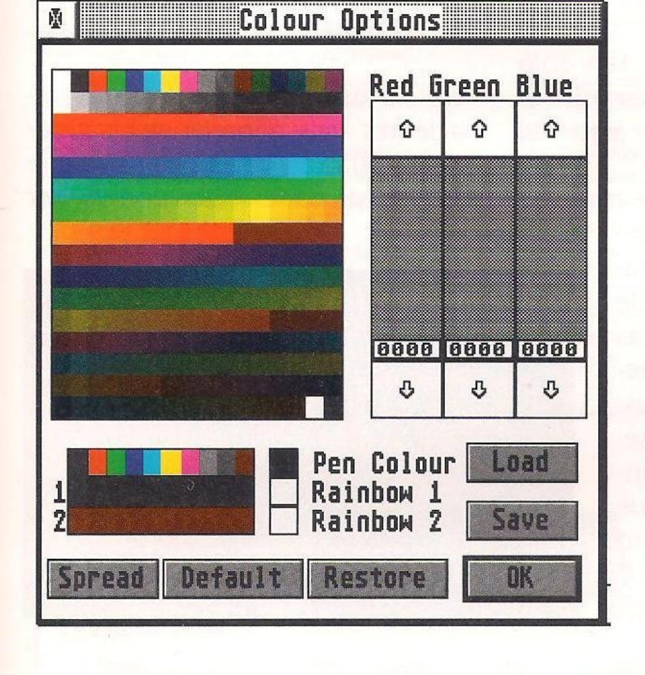
Tras conseguirlo, grabarlo en el disco duro y cargarlo nos, encontramos ante una utilidad fácilmente manejable desde el ratón y mediante teclas de función. Hemos de elegir cantidad de colores y resolución (es fantástico el modo de color real) y llegamos a la pantalla de trabajo...

Arriba una barra de menús desplegables y a la izquierda la columna de iconos... La mayoria del espacio está ocupada por ese tablero de dibujo virtual. Las especificaciones llenarian toda esta revista pero, como en un buen anuncio de coches, os invitaremos a sentir el vértigo...

65.536 colores simultaneos de una paleta de 1/4 de millón. Utiliza fuentes de tipos de letras Bitmap GEM o del Speedo GDOS, Curvas BEZIER y arcos definibles, líneas, líneas conectables, círculos, triángulos, cuadrados, polígonos, sombras, rellenos y efectos de arco iris con total control sobre su aplicación.



Los efectos, aparte de los típicos de "cut, copy and paste" soportan los dervados del aerógrafo como niebla, entintado, cambio de patrones, transparencias y los de espejo, vertical o lateral, hacia cualquier lado. La herramienta Pick Color que permite averiguar qué color está bajo nuestro cursor. El zoom se maneja con las teclas "+" y "–" del teclado. Incluye un apartado de



animación, aunque en este campo la combinación con su compañero VIDEO MASTER es más beneficiosa.

Claro está, importa y exporta tanto en formatos propios TPI y TPA como Degas, NEO, IMG, GIF, IFF, TIFF, JPEG, TARGA, PCX, TINY, Doole y PCD. Este último es el famoso Photo Compact Disc de KODAK que parece ser importable por el programa (agradecemos cualquier información sobre este novedoso sistema puesto que es... lo más!).

Es importante ver como los señores de HiSoft han pensado mucho y bien, puesto que incluyen la función UNDO para cuando hemos metido la pata tan hondo que queremos hacer desaparecer la última burrada plasmada en el monitor. También disponemos del un módulo llamado EFMS para futuras ampliaciones de los ficheros a los que tenemos acceso.

Francamente es alucinante ver imágenes en color real... ese careto que espera que le agrandes la nariz, ese deportivo al que puedes cuadricular las ruedas o ese arroyuelo con agua pantanosamente verde. Sólo necesitas activar el zoom y volverte puñeteramente diablillo.

Además tenemos dos resultados dignos de mención: el arco iris de formas geométricas con escalado de colores (espectacular como fondo de un diseño) y la superposición de textos en varios colores con una pequeña desviación entre ellos (espectacular como profundidad para logos).

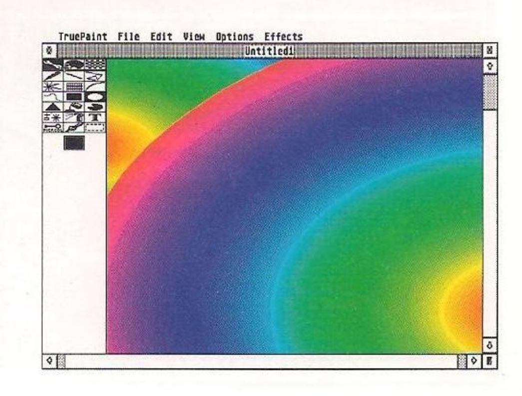
¿Y todo para qué? Puede valer para hacer algo nuevo original o para crear lo que nunca se había creado antes. Y si además conjuntamos a nuestra creatividad y el TRUE PAINT una utilidad para imprimir de mil amores nuestros diseños como IMAGECOPY 2 y una impresora que coloree nuestras ideas como la HP 500 C... ¿que nos impide rentabilizar nuestra afición?. Pero "po favó" seamos consecuentes y recordemos que diseñar no es escribir una frase graciosa sobre una imagen impactante... es mucho más (piénsalo).

Por último quiero destacar que la casa británica está finalizando el desarrollo de un programade retoque fotografico quesecomplementa a la perfección con el TRUE PAINT. Se llamará TRUE IMAGE y dispondrá de multiud de filtros máscaras y demás efectos fotográficos que prometen revolucionar el tratamiento de imágenes (esperándolo estamos)

Ahhh... olvidá–va–me–lo... el correcto manual que incluye está escrito en el idioma natal de Hitchcock, para aumentar el suspense... pero es sencillo de manejar, ademas de ser el programa muy intuitivo.

TRUE PAINT de HiSoft está disponible en tu distribuidor por unas 8.000 pesetas y con el VIDEO MASTER por unas 24.000.–

Hasta otra...



JAGUAR™

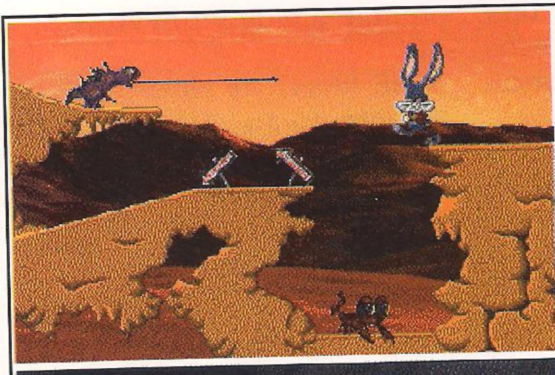
En el número anterior os explicamos "a grosso modo" las características técnicas de la nueva super–cónsola de Atari. Pues bien, parece ser que por una vez Atari ha acertado en su marketing...

Redacción

Pues sí, parece que esta vez Atari va a ser capaz no sólo de sacar un producto con una tecnologia muy por encima de la competencia, sino de algo tanto o más importante: venderlo!

Efectivamente, la revolución de los 64 bits ha causado furor en EEUU las pasadas Navidades, donde se han agotado las primeras 20.000 unidades fabricadas... en tan sólo tres semanas!. El éxito ha sido tal que numerosas compañias de video–juegos se han volcado en la producción de nuevos títulos para la Jaguar, o en la traslación de títulos ya existentes en otras plataformas, pero aprovechando las superiores prestaciones de esta. La lista seria demasiado larga para incluirla aquí, pero para que os hagais una idea, seguro que os suenan Ocean, US Gold, Rebellion, Eurosoft, Silmarils...







Y para terminar de redondear su rotundo éxito, en el "Consumer Electronics Show" (CES) de Las Vegas celebrado a principios de año, la Jaguar arrasó literalmente con los premios más importantes: Mejor Nuevo Sistema de Juegos, Mejor Nuevo Sistema de Hardware, Adelanto Tecnológico del Año de 1993 y –agárrate– Mejor Anuncio Impreso!!

Evidentemente un éxito así es algo a lo que la compañia de nuestras alegrias y disgustos no está acostumbrada y la ha pillado desprevenida. Resultado: el lanzamiento oficial en Europa ha tenido que ser retrasado para poder atender la intensiva campaña de implantación masiva que se avecina en los EEUU.

Pero no os preocupeis, los más impacientes vais a poder ver satisfecha vuestra sed de emoción, ya que algunas unidades han podido ser arrebatadas a los yankis por parte de importadores paralelos. En nuestro país ya se puede conseguir por un precio razonable (ver publicidad en página contigua), más si tenemos en cuenta que el lanzamiento oficial no está previsto hasta dentro de un año (segun fax de Atari Europa).

Y, pese a lo sugerido por algunas publicaciones extrangeras, no hay mayor problema por el diferente sistema televisivo utilizado en EEUU (el NTSC, recordad que aquí utilizamos el aleman PAL). Con el conector que suministra el importador no encontrareis dificultades para poder disfrutar de la super–coloreada, super–definida, super–rápida nueva super–cónsola de Atari!

METAL SOFT

Apartado de Correos 72
08210 Barberà del Vallès
Barcelona

(93) 729 01 54

FALCON

F1 Fortune, escuchar samplers .CIT
F2 Sonidos en formato .CIT de Star Trek
F3 Ultimate Tracker, buen soundtracker.
F5 Mjuzakk, otro soundtracker.
F8 JPEG View, visionar graficos JPEG.
F9 Divineo, version Falcon de Neochrome.
F36 Nethack 3.11: Excelente juego de rol tipo D&D.
F10 MadTris: version de Tetris. (RGB)
F32 POV: excelente raytracer.
F34 Backward: emulador de ST/e muy conseguido.

UTILIDADES

U157 Fastbase, base de datos multifuncional en castellano.
U128 Supercard, base de datos muy versatil en castellano.
U188 Teradesk, desktop alternativo castellano. TT Games.
U17 B/Stats v2.01, Sofisticados análisi y gráficos estadísticos. 1 M.
U153 Megasticker, etiquetas de todo tipo y tamaño.
U162 JC Label, ideal para etiquetas y mailings.
U180 Astrology, calculo de carta astral y orientaciones. Ingles..
U184 Godel, procesador matemático. resolucion de ecuaciones...
U192 HP Chrome, imprime gráficos en color en la HP 500.
U129 Sagrotan v4.14. Antivirus.
U21 Opus, excelsa hoja de calculo. Castellano. 1 Mega.
U43 GemCalc, Otra interesante hoja de calculo.
U72 Translator, traduce ingles/castellano.
U114 1st Word Utilities. Alarma, contador, formateo...
U160 Lotería Primitiva.
U205 Utilidades HP Deskjet 500.
P45 Turbo Assembler. Ensamblador muy potente.

GRAFICOS

G111 Sinthy, graficos color con muchas opciones.
G112 Canvas, graficos color, modulo 3D...
G117 Pad v2.0. Diseño monocromo con muchas opciones. 1 M.
G121 Colour Space. Sintetizador de luz. Color.
G122 VideoMaster. Titulacion y efectos de video.
G124 Crack Art, la estrella PD en graficos color.
G125 ST/E Photochrome, 19.000 colores en STE (IFF y RAW)
G2 NeoChrome Master, versión mejorada 100%.
G130 Dali, diseño color y mono muy completo.
G131 Graficos vectoriales color. Formato .GEM. 5 discos.

JUEGOS

J22 Skidpan, carrera de coches.
J26 Floyd The Droid, arcade.
J76 Llamatron, super adictivo arcade.
J94 The Revenge of The Mutants Camels.
J97 Hot Wheels, carreras de coches.
J96 Poker Square, Breakout, Kubis. Monocromo.
J15 Anduril, Invaders, Macpan, Minigolf. Monocromo.
J2 Nova, matamarcianos. Glob, arcade. Supercolor.

MUSICA

M23 Guitar, guitarra con efectos: flanger, sustain, vibratos...
M24 Modulos soundtracker. Hasta el M31.
M13 NoiseTracker v1.5. Soundtracker.
M79 AVR Player, reproduce samples en STE y TT. Estéreo.
M67 MIDI Sequencer, 32 pistas y totalmente GEM.
M68 Editor MT 32.
M69 Kandinsky Musica Painter, crea música a partir de gráficos.
M72 Sweet 16, secuenciador MIDI 16 pistas.
M75 Voces Yamaha DX7 y DX9, colección de voces más utilidades.

PRECIOS

1–10 discos	500 pts
11–20 discos	450 pts
21 o más discos	400 pts
Gasto de Envio	400 pts

Con todos los pedidos se incluye catalogo actualizado 94. Puedes pagar con talón, giro postal o contrareembolso si el pedido no supera las 3.000 pts.

Disponemos de catálogo especial MIDI Soft y PD Manía. Llamanos y te enviaremos rápidamente uno.

MULTI MEDIA MEGAPLÀSTIC ATARI



Juegos:

Raiden	12.900
Crescent Galaxy	12.900
Dino Dudes	11.900
Club Drive	12.900
Aliens vs. Predator	13.900
Chequered Flag II	13.900
Kasuma Ninja	13.900
Tiny Toons	12.900

Falcon 030 32 bit 4 Mb Ram 85 Mb
H.D. disquetera 1.44 TOS/instrucciones castellano:

159.900 + IVA

Juegos Falcon, ST, Jaguar, Lynx, toda clase de periféricos ATARI nacionales e importación.

RENACE CON MEGAPLÀSTIC!

Pl. Carmen, 14 – Tel. (93) 872 09 99
08240 Manresa (Barcelona)

PD Mania

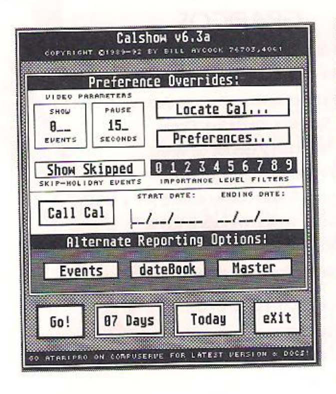
Continuamos repasando algunas de las las novedades dominio público y Shareware incluido el Falcon.

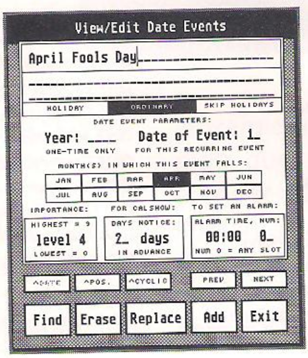
NOVEDADES FALCON 030

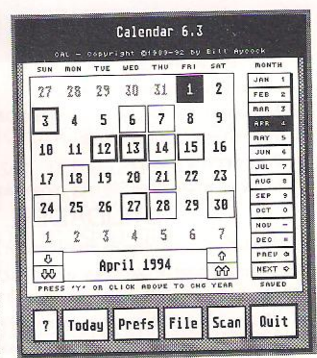
Como era de esperar ya están llegando las primeras cosas para FALCON de dominio público y shareware. De entrada es destacable que la mayoría de lo que está llegando son demos. Parece que todo el mundo se ha lanzado a demostrar de lo que es capaz esta máquina y realmente lo están consiguiendo. **When Dreams Become Reality, Grotesque, Pentagon, Morphing, Chaos..** son una muestra de ello aunque pensamos que se puede ir mucho más allá en este campo y que alguno debería afilar la imaginación.

En el terreno de los graficos podemos destacar (¡¡lo que hay es lo que hay!!) programas como **Persistence Of Vision**, un excelente raytracer para conseguir imágenes de sintesis, que trabaja relativamente rápido y con muchas posibilidades en cuanto a texturas, objetos y esas cosillas. También **Divineo**, una version de Neochrome mejorada para este modelo, **Mandelbrot Generator**, generador de fractales alucinógenos y **JPG View**, que nos permite ver gráficos en formato JPG como si nada.

En el tema de la música también llegan cosas. Todas ellas aprovechan la potencia de la máquina en el tema. Soundtrackers como **Mjuzakk, ProTracker, Octaliser y Digital 2**, grabación directa a disco en **D2D**, reproductores de samplers como **Fortune**, etc.







Algunas de las ventanas de CAL63

En el tema juegos hemos visto **Madtris**, una version de Tetris, **LasedZoom**, un juego de laberintos, **FalcTron**, simulador de motos al estilo de la película Tron, **Vertical Madness**, al estilo Columns y **NetHack v3.11**, un juego de rol bastante conseguido.

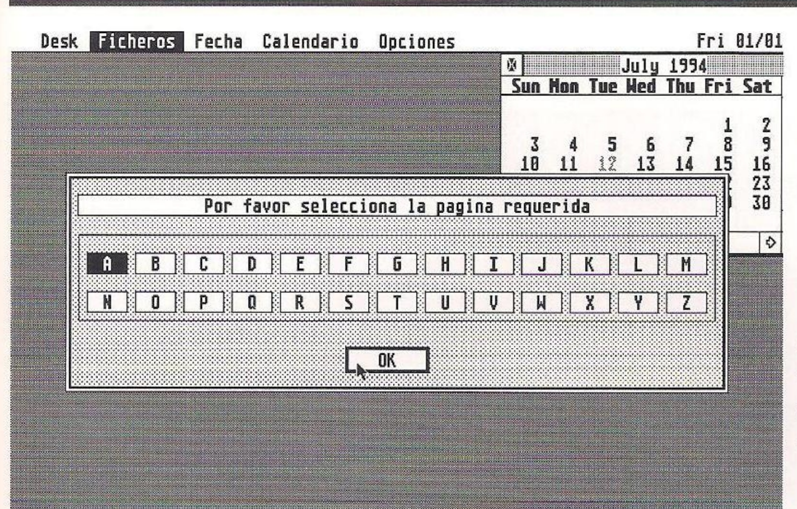
Por último queda la parte de utilidades. En esta sección es donde hay menos novedades si bien es verdad que se pueden aprovechar algunas de la serie ST. **BackWard**, emulador de la serie ST/e cumple a la perfección en este sentido.

En definitiva están llegando cosas y esto se anima. En próximos articulos iremos comentando con algo más de profundidad algunos de ellos.

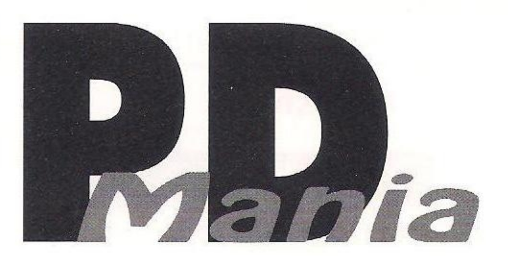
DISCO DEL MES

Este mes nos ha dado por las agendas y los calendarios ¿Porqué? Oye, pues ni la más remota idea. Será quizás que estamos buscando la manera más cómoda

El programa GMAP en plena acción...



abriendo una página de la agenda...



de optimizar el tiempo ante la avalancha de trabajo que se nos viene encima. Os dejamos con dos interesantes programas: la última versión de Cal que nos ha llegado y Diary, ambos nos permitiran mejorar la gestión de nuestro preciado tiempo.

CAL63

Nos encontramos ante un programa bien realizado y pensado. Con él tendrás la posibilidad de llevar un control exhaustivo sobre cualquier evento a realizar. Permite fechas repetitivas y cíclicas, alarmas... Se pueden dar distintas prioridades (0 a 9) a las tareas, lo que facilita las cosas mucho. Como accesorio muestra un listado en pantalla de los eventos pendientes del día. Un útil recordatorio para que nada se nos escape u olvide. El programa está muy bien presentado, es muy comodo de manejar y da un aspecto profesional a nuestra agenda.

Le acompaña un programa para realizar informes y listados con varias posibilidades: diario, semanal, maestro y con distintas prioridades. La capacidad en el número de eventos es limitada y por ello el programa se encarga de ir eliminando los eventos ya pasados. Esto podemos hacerlo o no a nuestra conveniencia según elijamos la forma: automática o preguntando.

DIARY

Este programa, traducido en lo principal al castellano, es a la vez agenda, diario y calendario. Nos permite llevar un control por horas de cualquier evento a la vez que anotamos en el día correspondiente datos de interes o apuntamos nombres y teléfonos en la agenda. Dispone tambien de un memo pad, que al igual que la agenda funciona en orden alfabético para facilitar las cosas al usuario. Se echa a faltar una alarma para avisos urgentes, pero con un poco de imaginacion podemos desarrollar un sistema de simbolos para organizarnos la vida (Llamadas telefónicas, reuniones, proyectos en desarrollo, acabados, aplazados, cartas, encuentros personales). ¡Que cada cual ejerza su imaginación.

GMAP

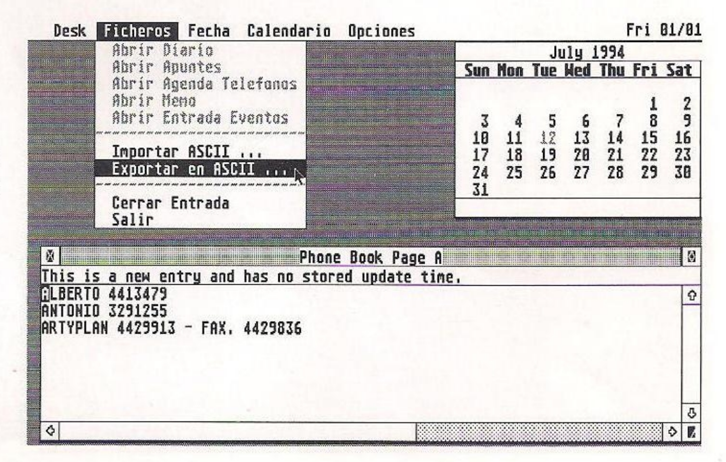
Se trata de una sencilla utilidad para poseedores de disco duro capaz de realizar un mapa de cada una de las particiones para conocer el grado de fragmentación de la misma. Marca los sectores contiguos y los que no mediante simbolos y nos indica si es necesario reorganizar el disco duro para ganar velocidad.

STE EXPLORER v3.14

Un interesante programa para poseedores de STE y Mega STE que quieran escuchar modulos soundtracker con una calidad aceptable. El programa permite control sobre el volumen los graves y agudos, la reproducción y alguna cosilla más que explica perfectamente el autor en el fichero de texto (¿¡Que para algo está?!) Se gana en calidad y de paso aprovechas las facultades dormidas de tanto STe suelto como hay por ahí.

Hasta pronto en esta vuestra sección.

Juan Carlos Cuevas.



Ojeando en la agenda telefónica

Desk Fichero Ver Opciones

Desktop Info...

Accesorios

Graficos

Dibujando con tu Atari

Continuamos con los comentarios de nuestro colaborador Francisco Vidal sobre el apasionante mundo de los gráficos. Con sus consejos y un poco de paciencia, cualquiera será capaz de hacer sus pinitos...

Wooosh! Aquí estoy otra vez para seguir hablando de esto de los gráficos. Acabo de ampliar mi 520 a una mega, y la verdad es que se nota; hasta en el Word Plus con el que escribo esto se nota la mayor rapidez; he descubierto el Calamus, el Audio Sculpture... y ya no te digo los programas de gráficos como el Crack Art, el Dalí, etc.

Quiero aclarar una cosa. Aunque yo hable de los ST, porque es el modelo que tengo, es evidente que las técnicas, trucos, programas, etcétera, son prácticamente los mismos en los ST, TT, FALCON, etc. Por eso cualquiera, incluso si no tiene un ATARI, puede seguir estos artículos.

En esta ocasión te voy a hablar de cómo hacer un dibujo... Eso es muy fácil, habrán pensado algunos, pero no tanto. Todo es relativo, y hay muchos tipos de dibujos, de programas, etc. Voy a intentar explicar en el espacio de una página un proceso que podría dar casi para llenar libros, por eso voy a resumir. Todos los pasos que voy a explicar no se tienen que seguir al pie de la letra, puede que alguien los cambie de orden y quitará o añadirá detalles basándose en su propia experiencia, cosa lógica.

Vamos directos al grano

1– ¿El dibujo va a ser copiado o inventado?

1.1 Si el dibujo va a ser original, lo primero es hacer por lo menos un boceto donde queden reflejadas las proporciones generales del dibujo. Para empezar a trabajar es suficiente, porque sobre la marcha se te irán ocurriendo cosas nuevas, aunque también puedes hacer otro dibujo más detallado que el boceto o en éste ir añadiendo cosas.

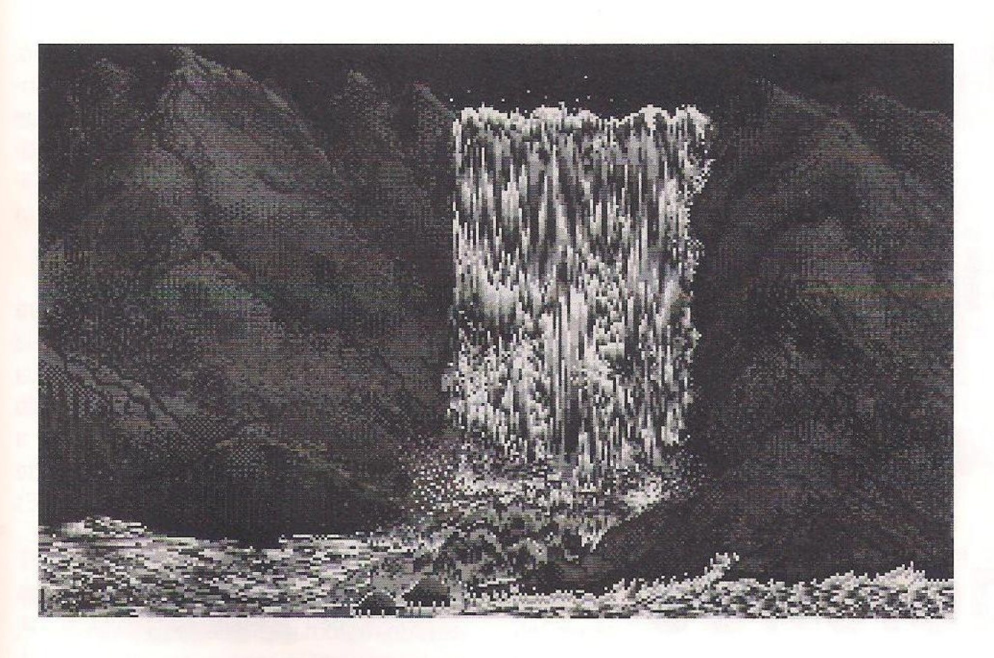
Lo de hacer el primer dibujo sobre el papel es lo mejor, ya que si te pones a trabajar directamente en la pantalla te entrará el síndrome de la pantalla en blanco, o sea, que no te vengan ideas a la cabeza.

1.2 Si vas a copiar el dibujo, puedes dibujar una cuadrícula sobre una hoja, y si la hoja es lo bastante transparente la puedes colocar sobre el dibujo y pegarla, para calcar la imagen y tener así el dibujo con todas las proporciones delimitadas. Todo esto se hace para dibujar luego la cuadrícula en la pantalla y no perder las proporciones del dibujo.

2. ¿Qué programa de dibujo vas a utilizar?

Lo mejor es hacer el dibujo con el programa que más te guste y creas que es el más completo; si en un momento dado el programa que usas le falta algo, puedes cambiar a otro. Más referencias de programas en el número uno de ATARI FAN.





3. ¿Qué tipo de dibujo vas a hacer?

Aparte de si va a ser original o copiado, tienes que buscar un dibujo adecuado para tu nivel. Si no eres un experto y no tienes mucha paciencia no te líes con un dibujo demasiado difícil, ya que seguramente te desanimarás pronto.

4. Colores que vas a utilizar

Piensa que lo normal son 16 si tienes un ST o STE, pero puedes recurrir a trucos visuales como las tramas. Reparte equilibradamente los colores de la paleta. Puede que al principio te sobren, pero a medida que vayas avanzando en el dibujo te parecerán pocos. No hace falta que antes de empezar busques exactamente cada tonalidad; busca los colores principales y luego sobre la marcha les añadirás tonalidades, cambiarás algunos colores, etc.

Un consejo, si el color de fondo va a ser el negro, lo mejor es que cojas dos negros en la paleta: uno que sea el negro del fondo, y el otro para dibujar. Este segundo negro se usa porque a lo mejor al final del dibujo quieres cambiar el color negro de lo que hayas dibujado por otro color. Si usas el mismo color para el fondo que para dibujar, al final si quieres cambiar este negro, también te cambiará el fondo del dibujo y tendrás problemas.

Los colores son fundamentales de cara a la impresión que vaya a tener el dibujo. Si quieres hacer un dibujo al estilo de H. R. Giger, por ejemplo, los colores azules, verdosos, marrones metalizados serán los mejores, ya que darán una sensación orgánica al dibujo. Un ejemplo radicalmente diferente: si quieres hacer un dibujo de estilo infantil como el juego "Rainbow Islands" los colores más adecuados serán los primarios, rojo, azul, verde, amarillo, etcétera, con grandes contrastes entre ellos. Esto le dará al dibujo sensación de felicidad y todas esas cosas tan bonitas.

Empezamos a dibujar:

Divide la pantalla en las zonas básicas del dibujo; piensa qupe colores van a ir en cada parte, pero todavía no rellenes ninguna zona de dibujo. Es recomendable que dibujes con líneas, ya que si dibujas pixel a pixel, al tratarse de una especie de boceto va a quedar bastante impresentable y te costará borrar todos los fallos.



Recurre a la opción UNDO tantas veces como sea necesario. Es recomendable también trabajar con un "grid" o rejilla, así te moverás por ejemplo de 16 en 16 pixels y no te torcerás al trazar las líneas básicas del dibujo y se borrarán más fácilmente.

Debes distinguir entre decorado y primer plano, y dibujar cada parte por separado. Aunque a lo mejor no vas a hacer fondo o decorado y simplemente será un color, así será más facil todavía. El reparto de colores es importante también aquí, porque si no distribuyes bien los colores puede que al hacer el decorado te falten.

A partir de aquí debes empezar a volar sólo, porque lo mejor es ir descubriendo las cosas por uno mismo. Más adelante es posible que explique detalles concretos en el desarrollo de un dibujo, como el anti–alias, las tramas, formatos de dibujos, etcétera. Todo depende de la respuesta que me déis, si no me preguntáis más cosas en este sentido daré por hecho que las sabéis.

De momento esto es todo, agradecimientos a los que han escrito y a seguir mandando cartas!

Desk Fichero Ver Opciones

Desktop Info...

Accesorios

Comunicaciones

Introducción a las comunicaciones

¡Hola amigos!. En éste número comenzamos una serie dedicada a las comunicaciones. Todo lo que necesitaremos será: nuestro ATARI, un módem, un programa de comunicaciones, y una BBS (Bulletin Board System) a dónde poder llamar.

Inciamos esta serie con una breve introducción a este apasionante mundillo que constará de tres artículos: el primero dedicado a los programas de comunicaciones, el segundo al mundo de los módems, y el tercero y último a las BBS's.

¿Qué es y para qué sirve un programa de comunicaciones? La respuesta es bien sencilla: "a grosso modo" se trata de una pieza de soft que se encargará de poder iniciar, mantener y finalizar una sesión telefonica conectando nuestro ordenador con una BBS o sistema remoto.

Una vez conocido "el que es y para que sirve" un programa de comunicaciones deberemos tener muy en cuenta cuales son nuestras necesidades. No sería la primera vez que me encuentro a un usuario, ya no sólo de ATARI sino de cualquier otra plataforma, que tiene un poderoso programa del cual solo utiliza uno de los protocolos de transferencia de ficheros de todo un amplio abanico de posibilidades. Por ello, y particularmente, creo que a la hora de escoger el programa que se corresponda a nuestras necesidades deberemos de tener en cuenta los siguientes puntos:

Protocolos de transmisión de ficheros. Podríamos definir a un protocolo de transmisión como un conjunto de normas de comunicación que entienden tanto nuestro programa como la BBS o sistema remoto para poder recibir o enviar, entre otras cosas, ficheros. Cuanto más extensa sea la lista de protocolos, mejor. Aunque habrán usuarios que con dos o tres protocolos les será más que suficiente debido al entorno en que se mueven.

El hecho de que exista una lista bastante considerable de protocolos es debido a que cada uno de ellos tiene sus pros y sus contras. Según el estado en el que se encuentre la línea telefónica será más o menos conveniente la utilización de un protocolo determinado.

Los protocolos de transmisión son tal vez uno de los grandes caballos de batalla para todos aquellos que nos movemos en el mundo de las comunicaciones. Su importancia es tal que el período de tiempo necesario para el envío o recepción de un fichero puede incrementarse en un 700% (sí, leeis correctamente, un 700%), si utilizamos un protocolo inadecuado. Próximamente dedicaremos un artículo íntegra y exclusivamente a ellos.

Emulación de terminales. Principalmente se trata de "imitar" el comportamiento de un "dumb terminal", o lo que es lo mismo, de un terminal no inteligente. Se llama terminal no inteligente a simples consolas "input–output" de un gran ordenador central o "mainframe". Nuestros ordenadores ATARI emulan de forma genérica el VT–52, aunque se trata de una leve modificación del VT–52 estándar de la DEC (fabricante de mainframes). Además del VT–52 existe una lista interminable de emulaciones posibles aunque, a mi humilde entender, con dos o tres emulaciones (otra vez dependiendo del entorno en el que nos movamos) tendremos más que suficiente.

Seguramente os encontrareis con que los PCnómanos, cuando conectan con sus BBS's, "alucinan" con los gráficos "ANSI" (una de las emulaciones posibles) que reciben vía telefónica. Pues bien yo no se si se dan cuenta pero toda esa parafernalia gráfica que reciben les supone un incremento considerable del tiempo de conexión, cuanto mayor número de gráficos deban recibir para deleitar a sus ojos, mayor número de datos se deben enviar a través del teléfono. Resultado: la factura telefónica se incrementa un primor independientemente de que tengamos un modem de alta o baja velocidad. He visto BBS's con gráficos GIF's on–line simplemente para dar la bienvenida a la BBS.

Creo que todos nosotros no estamos para gastos supérfluos y lo que nos interesa es la "chicha" que encontraremos dentro de la BBS y no su manera de presentarla. Por ello recomiendo que siempre que accedais a una BBS y entre las opciones se encuentre la opcion VT–52 de gráficos, escogedla. Es una opción gráfica sobria pero muy rápida.

Scripts. Simplemente se trata de la posibilidad de automatizar nuestras conexiones mediante archivos que contenga una serie de instrucciones que nuestro programa se encargará de ejecutar. Esta opcion nos ahorrará tiempo y dinero ya que todo se realizará automáticamente sin la pérdida de un segundo de conexión. Normalmente este tipo de archivos tiene un formato, en lo referente a las instrucciones y estructura, muy parecidos al Basic o C. Cualquier programa de comunicaciones que se precie, siempre y cuando la necesitemos, deberá contemplar esta opción.

Trasnferencias Background. Aunque no parezca importante esta opción nos permitirá, mientras realizemos una transferencia de ficheros, el ejecutar otras tareas. Es algo muy parecido a a la multitarea, pero no confundirlo, no es lo mismo.

La gran decisión. Llega la hora de decantarnos, una vez analizado el que es lo que necesitaremos, por una de las tres opciones que por suerte para los sufridos usuarios de ATARI contamos: P.D., shareware, o programas comerciales. Entre los programas P.D. contamos con Uniterm y Vanterm. En la vertiente shareware contamos, como no, con un excelente programa alemán (existe versión inglesa) que nada tiene que envidiar, al contrario supera, a la mayoría de programas comerciales existentes en el mercado: Connect. Y finalmente dentro de la vertiente comercial nos encrontramos con los líderes actuales de las comunicaciones en ATARI: Flash II y Stalker, ambos excelentes. Al finalizar esta pequeña serie de introducción analizaremos los programas que tal vez más se ajusten a nuestras necesidades.

José A. Rodríguez



FALCON 030"

AMPLIACION DE MEMORIA 14.3MB — 12.000 (PLACA)

EAGLE SONIC

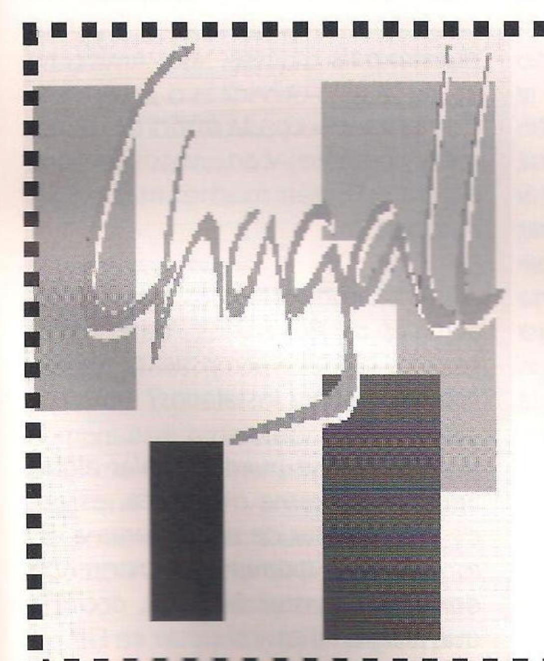
ACELERADOR 32 MHz — 44.000

MIGHTY SONIC

ACELERADOR 32.MHz
CON AMPLIACION DE MEMORIA TT — 65.000
(4,8,16,20,32 MB DE MEMORIA TT EN TU FALCON)

262.144 COLORES EN TU MANO

SCANER COLOR MUSTEC CG 6000 & CHAGALL LTD 85.000



EL PROGRAMA DE RETOQUE Y TRATAMIENTO DE IMAGEN PROFESIONAL MAS COMPLETO PARA ATARI.

CHAGALL LTD — 26.000
CHAGALL C 2.0 — 67.500

EL VECTORIZADOR MAS RAPIDO Y DE SENCILLO MANEJO.

AVANT TRACE+AVANT VECTORI.2 — 26.000

Cartas de los lectores

Han sido muchas las cartas recibidas desde el primer número de la revista, y no todas podemos publicarlas, ni tampoco íntegramente. Así que nos vemos obligados a hacer un resumen de las más representativas. De todas maneras, escribidnos y en la medida de nuestras posibilidades trataremos de dar respuesta a vuestras dudas, inquietudes, etc.

Hola estimados amigos de ATARI fan Club:

Soy un usuario de Atari, totalmente aislado ya que todos mis anteriores contactos con amigos, colegas , etc... han dejado el mundo ATARI para pasarse algunos a MAC y la inmensa mayoria a PC, por lo tanto estoy solo (ante el peligro) y con pocas esperanzas de sobrevivir.

Despues de este lamentable encabezamiento me dispongo a contaros mi caso para ver si podeis ayudarme o aconsejarme. En primer lugar me gustaria que me dijeseis si puedo contactar con vosotros por algun medio más rapido que por carta y como debo de hacerlo. Si me sugerís por via modem, me gustaria que me informaseis eso como funciona, que es lo que necesito y cuanto hay que rascarse el bolsillo (estais hablando con un pobre, piedad.) [...] Espero recibir noticias lo más rápido posible y si teneis catálogos de vuestra BBS y me quereis enseñar cómo se maneja un modem y cual me aconsejais que me compre.

Otro problema que tuve al hacer el cambio de ordenador, es que programas de Atari como el DB Master no me funcionan con el TOS 2.05, si podeis decirme que solución hay al problema os estaria muy agradecido.

Muchas gracias. Mariano Palacios (Alicante)

Amigo Mariano:

Responderemos en orden a tus cuestiones. No tenemos un catálogo de la BBS, simplemente llama, rellena tu ficha de usuario y en 24 horas estaras de alta. Puedes entrar, leer y dejar mensajes, recoger ficheros (tenemos unos cuantos programas de shareware muy interesantes), etc. Si no tienes modem, puedes comprar muy bien de precio un modem externo (son standard, puedes ir a una tienda PC) de 2.400 baudios, que ya va bien. Podras ir conociendo el mundo de las comunicaciones en la sección que comienza en este número de la revista.

Respecto al problema con el DB Master y el Tos 2.06, tienes dos opciones: instalar en tu carpeta Auto un TOS anterior al 1.06, o bien (te lo recomendamos) cambiar a otra base de datos más moderna y eficaz. Ambas cosas puedes encontrarlas en D.P. Contacta con Metalsoft, tel.(93) 729 01 54. Un saludo y sigue escribiendonos!

Queridos amigos:

Soy un usuario Atari desde hace ya bastante tiempo y quiero empezar por agradeceros esta hermosa intrusión en el mundo de los Atarianos.

Porque es lamentable, lo desinformados que estamos y la poca información que tenemos es en otras revistas y en contra de Atari para que cambiemos de ordenador. Yo en mi empresa trabajo a menudo con el (nunca mejor dicho y aunque el sufridor se yo) sufrido PC y sin embargo en mi casa trabajo con el Atari y sigo luchando por no cambiar.

Pero posiblemente debido al poco tiempo libre que mi trabajo me deja, aun sigo teniendo tantas dudas de este fantástico ordenador que espero que vosotros me las podáis aclarar poco a poco por medio de vuestra revista ya que como he dicho antes esta revista desde mi punto de vista es un rayo de luz para los sufridos y desesperados usuarios de Atari y digo esto debido a lo abandonados que estamos aquellos que no podemos leer las pocas revistas de Atari en idioma extranjero que llegan a nuestro país.

Comenzando con la razón de mi primer contacto con vosotros que espero que sean muchos mas quisiera saber:

¿Que tal funcionan los emuladores actuales de PC en los Atari, cuales son y que características tienen, sobre todo para instalarlos?

¿En el Atari se puede instalar algun tipo de programa multitarea, es decir, poder saltar de un rograma a otro y que el primero se mantenga donde lo dejaste? Si es asi, decirme que programa es y si existe en DP

¿Que son los Assing.SYS y para que vale tener varios instalados?

Espero que no sean muchas las preguntas y que podais responderme a todas. Gracias por anticipado. Un atariano más.

Amigo un–atariano–más:

Si quieres emular un PC (incompensiblemente) tienes varias opciones segun tu máquina, pero podemos destacar para ST el emulador AT Once y el Supercharger, y para Falcon el PC Speed. Todos ellos emulan un 286 a 16 Mhz. y son suficientes para la mayoria de aplicaciones MS–DOS. La versión Falcon, gracias a su aprovechamiento del hard de éste, permite trabajar con Windows con unas prestaciones similares a un 386. Contacta con tu distribuidor.

Respecto a la multitarea, se nota que en tu trabajo usas PC, ya que la "multitarea" de Windows se limita a eso, parar un proceso y dejarlo en "stand by". A diferencia de éste, el Multitos es un sistema multitarea REAL, esto es, no para ninguna aplicación, sino que distribuye el uso del procesador entre todas las tareas segun orden de prioridades definido por el usuario. Que más se puede pedir!

Por último los Assing.SYS son ficheros con la configuración de algun programa, por ejemplo el driver de disco duro, o el Speedo GDOS, etc. Si tienes curiosidad los puedes leer con un editor de texto. No dudes en escribirnos si tienes más dudas...

Estimados amigos:

Soy usuario de ATARI hace solo un par de años y no por casualidad creedme cuando os digo que me compre este ordenador a conciencia pues era exactamente le que queria algo que no me volviera loco antes de poder acceder a un programa ya que no habia manejado un ordenador con anterioridad evidentemente no pensaba que tendria tantos problemas para poder contactar con alguien que me pudiera ayudar y me diera servicio postventa, pues no compre el ordenador en ningun distribuidor ATARI sino en una tienda de ordenadores que por casualidad tenian el equipo que tengo ahora y me ofertaron a buen precio.

No os podeis ni imaginar lo que tuve que pasar hasta que consegui contactar con alguien que me pudiera informar donde podia encontrar soporte llamadas a madrid que me daban señas de sitios que no existian etc. Tengo que deciros que estoy totalmente de acuerdo con el que se autodenomina The Lone User, voy a seguir su consejo de escribir a UK.

En cuanto a la adivinanza que plantea Josep Carbonell, no dude ni un instante de quienes son. Os aclaro yo compre el NOTATOR 3.1 y les hice una consulta muy parecida a la suya ¡QUE FALTA DE PROFESIONALIDAD! no tenian ni idea de que les hablaba, pero tomaron mis datos y previa consulta a Alemania me contestarian. No se si es que no tienen traductor de aleman o no les funciona el telefono, pero hace mas de tres meses y aun espero su contestacion. Sobran palabras. [...]

Paso a haceros un par de consultas que tengo. Una se refiere a que ultimamente me desaparecen carpetas o mejor dicho me las encuentro vacias, tanto en la disquetera como en el disco duro. Entonces apago el ordenador, lo arranco y me aparece llena que es como debia de estar. Lo mismo pasa cuando desde algun programa quiero acceder a un fichero, me muestra las carpetas vacias, es mas si quiero cargar algun modulo o driver de impresora me dice que no hay memoria suficiente, cosa poco problable pues dispongo de cuatro megas de RAM. He formateado el disco duro de nuevo, comprobado que tuviera ningun virus, pero a veces me ocurre de nuevo.

La otra cuestion es la siguiente. Siempre me habian cargado los programas de la carpeta auto o la particion principal del disco duro, emulador de impresora diablo 630, acentos, acelerador del raton, etc. pero desde que instale el TOS 2.0 en disco no me carga ningun programa de estos y tengo que activarlos manualmente ¿cual es el motivo?.

Por el momento os dejo descansar, solo daros animos para que esta empresa a la que os habeis lanzado os reporte las satisfacciones que creo os mereceis.

Juan Carlos Antunez (Hospitalet)

Amigo Juan Carlos:

Gracias por lo de merecidas satisfacciones. La verdad es que la auténtica compensación (por no decir la única) de nuestros esfuerzos es ver como dia a dia el mundo Atari va cobrando un poco más de vida... Bueno, no queremos echarnos flores, así que veamos tus dos consultas:

La perdida del contenido de las carpetas puede ser por muchos motivos. Puedes haber superado el límite de 40 carpetas en un mismo directorio (hay un prg. para eludir ese límite) o haber superado el límite de 256 ficheros en una misma carpeta. Es un problema normal en usuarios de disco duro, pues nunca estuvo suficientemente documentada esta limitación. Otra causa puede ser el TOS 2.0 en disco que dices usar, ya que no chuta 100% bien. Otra es que puedes tener un virus, efectivamente, pero debes buscarlo en tus diskettes, no en el disco duro. Y, por último, no habras cambiado la disketera por una que no es de Atari por un casual? En fin, esperamos que te sirva de orientación.

Respecto al problema con los autos, simplemente has de preocuparte que el TOS sea el primero que se ejecuta. Vuelve a copiar los autos en orden y ya está. Bueno, ya nos contarás...

REDACCION

MEGAENCUESTA

ATARI FAN

Este es un club de usuarios y esta es una revista hecha por usuarios de Atari para usuarios de Atari. Queremos daros toda la información posible, pero para ello necesitamos que vosotros nos informeis. Rellenad la encuesta, si os atrevéis, y enviadla. Entre todas las que nos lleguen vamos a sortear: 1.– Un **modem 2400 Baudios. 2.– Un ratón. 3.– Una suscripción** por una año al Club. ¡¿Que estás esperando!?

Nombre:	
Dirección:	
Código Postal:	Población:
Provincia:	Teléfono:
Profesión:	Edad:

Equipo (modelo de Atari, Disco, Duro, Impresora, etc.):
Areas de Interes (MIDI, gráfismo, autoedición...):
Programas preferidos:
Tu distribuidor Atari Habitual (Nombre y teléfono):
¿Que opinas de su servicio?:
¿Que echas en falta?:

Valoración de la revista ATARI FAN? (1–10):
Secciones que te interesan:
Temas que te gustaría encontrar:

¿Encuentras de interés la existencia de un club de usuarios Atari?
¿Que otros servicios te gustaría encontrar en el club?
¿Que opinas de la idea de organizar encuentros Atarianos? ¿Participarías?

Necesitamos tu ayuda para poder mejorar día a día y darte el servicio y la calidad que mereces. Gracias por tu colaboración. Envianos tu encuesta a: Atari Fan Club. C/Carmen 106–A 08001 Barcelona. Esperamos tu carta!!



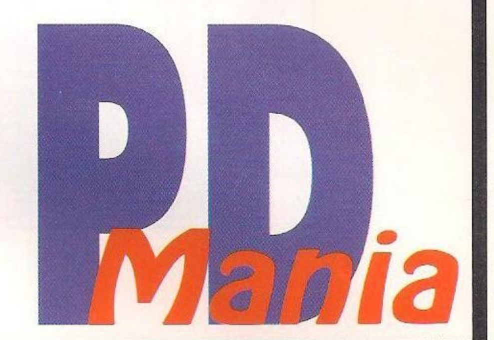
METALSOFT

Apdo. de Correos 72
08210 Barberá del Vallés
Barcelona

(93) 729 01 54

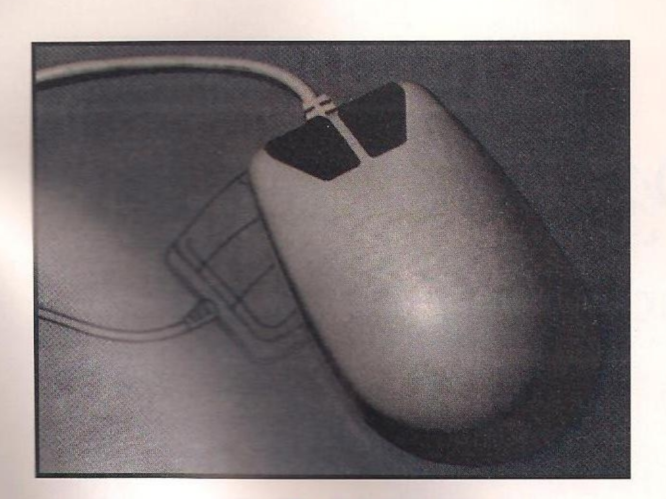
¿Ya conoces nuestra librería de programas? Más de 2000 programas de todo tipo están esperando: accesorios, utilidades, proceso de textos, bases de datos, hojas de cálculo, gráficos, música, MIDI, juegos, comunicaciones... Pídenos ya el catálogo en disco. Desde 400 .– pts./disco. Para los socios de Atari Fan descuentos especiales: 250 Pts/Disco.

¿Conoces ya la serie PD Manía? Los mejores programas recopilados. Pregunta en tu distribuidor habitual.



Distribuidores PD Manía:
Madrid: VolksInformatic S.L. Tfno. (91) 307 67 89
Barcelona: Mobilectro. Tfno. (93) 453 34 26

Por qué conformarse con cualquier ratón cuando puedes conseguir un **SUPER RATON!**

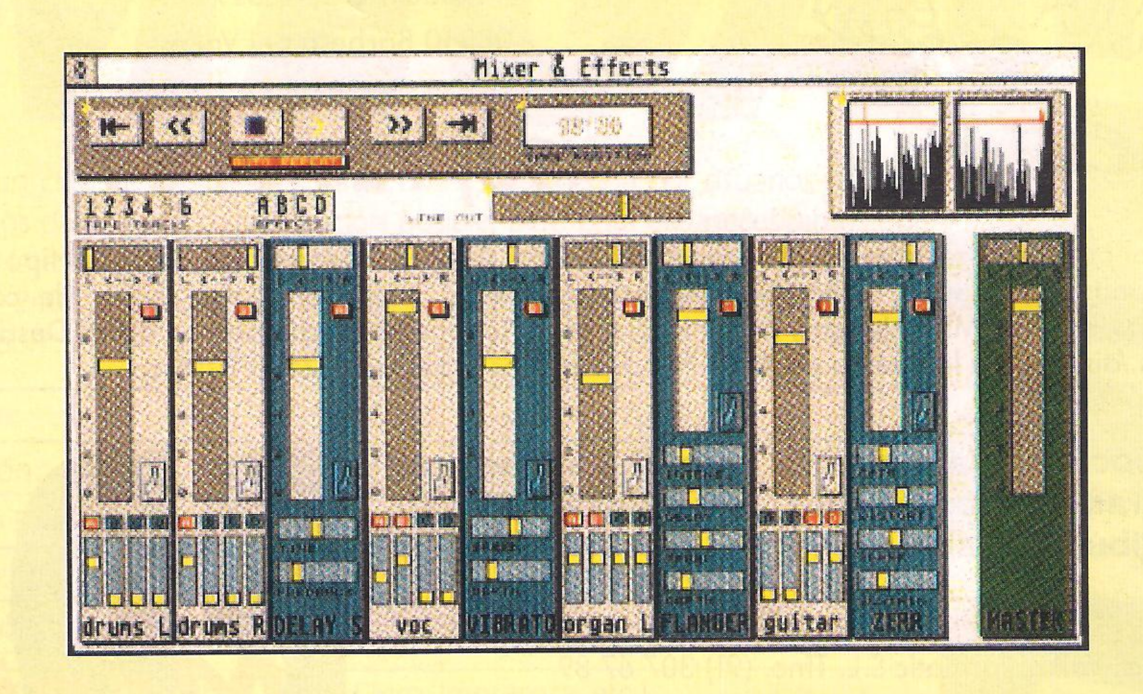


Oferta especial para socios de **ATARI fan:**

Raton ergonómico, compatible Atari, 200 dpi, interruptores sensibles, por sólo

2.500 pts (+ gastos de envio)

Haz tu pedido por carta, indicando claramente tus datos y adjuntando resguardo de ingreso de 2.800 pts en la c/c. de Caja Postal 1302 – 9243 – 19700913 a nombre de ATARI fan, o si lo prefieres, indicando que se trata de un pedido contra reembolso.



Necesitaras conectar tu Compact Disc para poder "escuchar" este anuncio

FALCON 030 + *Digitape*, un completo estudio de grabación digital en casa

VEN A ESCUCHARLO A **MOBILECTRO**

PL. DOCTOR LETAMENDI, 10 – TEL. 453 34 26 – 08007 BARCELONA